FF VIIにチョコボレース&闘技場登場!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年12月13日発行(隔週金曜日発行)第2巻第23号通巻31号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.35
1996 12/13
定価490YEN

電撃美少女G

プリンセスメーカー
トゥルー・ラブストーリー
ありす

最新特報

新スーパーロボット大戦
レイジレーサー
メタルエンジェル3
闘魂烈伝2
ワイルドアームズ
ファイナルファンタジーVII

徹底攻略

アークザラッドII
『I』の最強キャラ"ちょこ"が仲間に!

女神異聞録ペルソナ
隠しシナリオ・キャラ&FOOL独占公開!

エターナルメロディ

はるかぜ戦隊Vフォース

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.35

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年12月13日発行(隔週金曜日発行)第2巻第23号通巻31号　発行人／粂谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

発売：主婦の友社

T1024572120491

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌24572-12/13

電撃PlayStation Vol.35 激速攻略／アークザラッドII 女神異聞録ペルソナ エターナルメロディ
発行：メディアワークス

FFVIIにチョコボレース＆闘技場登場！

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年12月13日発行（隔週金曜日発行）第2巻第23号通巻31号

電撃 PlayStation プレイステーション

Vol.35
1996 12/13
定価490YEN

電撃美少女G
プリンセスメーカー
トゥルー・ラブストーリー
ありす

最新特報
新スーパーロボット大戦
レイジレーサー
メタルエンジェル3
闘魂烈伝2
ワイルドアームズ
ファイナルファンタジーVII

徹底攻略
アークザラッドII
『I』の最強キャラ"ちょこ"が仲間に！
女神異聞録ペルソナ
隠しシナリオ・キャラ＆FOOL独占公開！
エターナルメロディ
はるかぜ戦隊Vフォース

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

毎月１万人づつ会員が増えないと打ち切りの新企画、ついに始まる。

第０回

ハくぜ！会員100億人 プレイステーションクラブ

都内某所。某住宅地。某洋館にプレイステーション・クラブはあった。このクラブは毎月、様々なゲストが招待され、何かしら楽しいことが繰り広げられるそうだ。ホスト小山は今、読者へのあいさつを練習しているところである。「ようこそ。プレイステーション・クラブへ。私は当クラブのホスト、小山です。」頭を下げる。おっ！・・と、ここで仮面が脱げないよう注意。・・・メモしておこう。読者はそろそろ仮面のことが気になってる頃だな。そこで、「何をかくそう、私の仮面はアーク２のエルクなのです！」と一言。すると読者は「それはすごい」とこうくる。私はすかさず「実は他にも仮面は用意していましてね、仮面を会員の方にプレゼントする企画もあるのですよ」と言うと読者は「何ですと！」と驚くから、私は待ってましたとばかりに『プレイステーション・クラブは会員の皆さまに喜んでいただけることだけを考えているのですよ』とさりげなく言う。そうそう、さりげなく言うのがポイント。・・・メモしておこう。読者は、もう感動のあまりじ～んときてる。そこで、プレプレvol.5を取り出して、「今回から、プレプレが会員のためにものすごくパワーアップするんです」なんて言うと、「年４回、ＰＳファンには見逃せない情報がぎっしり。あのすばらしいプレプレがこれ以上面白くなるのですか？」と聞いてくるから、私は誇らしげに言おう。「このvol.5は『オリジナルダンジョンゲーム』と『超A級保存版・PlayStation CMコレクション』がついて、なんと２枚組！しかも『プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～』の体験版までもらえるのです」と。読者は「ＰＳクラブに入ってて良かった・・・」と涙を流すぞ。そしてこれで仕上げだ。「今、プレイステーション・クラブではオリジナルゲームのアイデアを募集しているのです。今回は特にキャラクター募集です。」「ということは、私の考えたキャラクターが現実のものになるということですか。なんと。ああ、長年の夢がついにかなうんだ・・・」とざわめく読者を制しつつ、あたかも神の言葉を伝える預言者のごとく私は口を開くのだ。「プレイステーション・クラブではその他にも、意見やアイデアを大募集しています。これまでのように一方的にプレプレを送るだけじゃなく、会員が欲しいもの・やりたいことをどんどん吸収してプレプレで実現していく。これからは、会員と一緒につくっていくのです。次号から読者の意見を聞くための秘書のお姉さんも加わりますウヒヒ。プレプレの内容も一段と盛りだくさんになります。そのために、今後プレプレは２枚組になるかもしれないのです」と。もうそうなると読者は必ずこう思うぞ。「こんないいクラブに入らないのはもったいない。まわりの友達に勧めよう。絶対」う～ん、完ぺきじゃないか。これならひと月に１万人くらい会員が増えるのはわけないな。この企画、大成功だ。ざまみろ、佐伯。ハハハ。

── 次号、いよいよプレイステーション・クラブ本格始動！

?の 耳の穴広場

ここはクラブに寄せられた読者の声を紹介するコーナー。でもハガキがまだ届いていないのよ。とりあえずスタッフの意見紹介。

●プレプレに「当たり」をつけるのはどうでしょう。「当たり」が出ればもう百枚。（高浜浩二・広告代理店営業）●なっとらんよ。アーク２は。アーク３が出るときはサブキャラをみんな女にせい。（小霜和也・天才コピーライター）●PSクラブの新広告ができるって聞いたんですが、どんな内容なんでしょうか、小山君。（松田裕・SCEプ企課長）★意見・アイデア・ご要望、なんでもかんでもOK！下の住所までね。

〒162 東京都新宿区市谷本村町1－1住友市ヶ谷ビル「プレイステーション・クラブ耳の穴係」

ホスト小山の 業界すき間通信

ほう、ほう。今月も楽しい話が集まりましたね。

●「アーク２」の雑誌広告の撮影に使った女神像はデザイナーの家でタオルかけになっている。手の曲がりぐあいがちょうどいいそうだ。（SCE）●今回「金田一少年の事件簿」の中でスタッフをひとり殺しました。ナイフで背中を刺されたやつです。ゲーム中見かけたら手を合わせてあげてください。（講談社）●ちょっと前ですが「ポポロ」の広告を担当したヘアメイクは、元アイドル河○奈保子のご主人です。ヒデキカンゲキ！（SCE）

カベに耳あり 障子にメアリー

今月のバニーちゃん・片石貴子さん22才。特技は平泳ぎだ。

ねー、聞いたー？ホストの小山さんって、毎晩ランパブの女の子に「結婚しよう」って口説いてるんだってー。だから素顔を出せないんだってー。それからねー。昔このページの担当だったステハニー☆林さんってねー、最近ある筋から彼氏を紹介してもらったらしいんだけどー、その人ウナギ犬みたいな顔なんだってー。あ、これは絶対秘密だからねー。ベラベラ。

というわけで、さあ入ろう。

プレイステーション・クラブ入会の手引き

プレイステーションを２、３百倍楽しむ方法を教えよう。ＰＳクラブへ入るのだ。１年に４回、プレイステーションの新作ソフトをプレビューできる12cmCD-ROM「プレプレ™」をお届け。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては、体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。人気ゲームの最強データが手に入ったりもする。しかも今回からプレプレの内容が思いっきりパワーアップしたのだ。年会費は5,800円（送料・振込手数料・税金込）。ソンはさせませんぞ。

申し込み方法

ハガキに下記の事項をご記入の上ポストに投函。

↓

ハガキ到着後、プレイステーション・クラブ事務局より振込用紙を発送。

↓

最寄りの銀行か郵便局で会費を振り込んでください。

↓

入会手続き完了。プレプレと会員証がお手元に届きます。

今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどに、ハマるゲームのことなり。
ぷよぷよ通 決定盤
アクションパズル
標準価格４８００円（税抜）
絶賛発売中
© COMPILE 1996
金田一少年の事件簿
～悲報島 新たなる悲劇～
推理アドベンチャー
標準価格５８００円（税抜）
初回特典 メモリーカードシール付き
１１月２９日発売予定
© 金成陽三郎/さとうふみや
少年マガジン©講談社/ TYO
WIPEOUT XL
反重力レーシングゲーム
標準価格５８００円（税抜）
絶賛発売中
©Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED.
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.
PSYGNOSIS™Wipeout XL™
are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED
and are,used with
permission.All rights reserved.
The Tower
BONUS edition
シミュレーション
標準価格６８００円（税抜）
絶賛発売中
©OpeNBooK 9003,inc 1996
LULU
クリックブック
標準価格４８００円（税抜）
絶賛発売中
© 1995 Romain Victor-Pujebet
日本語版© 1996 Ariadne/
Tohokushinsha/Satelight
プレプレ
いま入会するといいものが2つも届くぞ
かわらばん
瓦版DX
なんと、こんどのプレプレVOL.5は2枚組の超デラックス版。SCEのテレビコマーシャル７１本を収録した、超A級保存版スペシャルCD-ROM「PlayStation CM COLLECTION」がついてくる。しかもこのプレプレでしかできない「オリジナルダンジョンゲーム」まで入っているのだ。さらに「プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～」の体験版までもれなく届いてしまう。ここまで来ればもはや迷ってる場合ではない。今すぐプレイステーション・クラブに入会して、プレプレを手にするのだ！
１２月発送予定のプレプレ５号、その内容は「FORMULA 1」や「パラッパラッパー」のデモプレイをはじめ「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」などのムービーデモや「おーちゃんのお絵かきロジック２」のサンソフトスタッフ作成オリジナル問題データなど盛りだくさんです。
更新手続きがまだの人も急げ！
今ならVOL.5に間に合うぞ！
●プレプレVOL.5
●PlayStation CM COLLECTION
ハガキ記入例
1.氏名（ローマ字フリガナ）2.性別 3.生年月日 4.郵便番号、住所 5.職業 6.電話番号 7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
宛 先 〒162 東京都新宿区市谷本村町1－1住友市ヶ谷ビル11F「プレイステーション・クラブ入会係」
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:00、土・日・祝日は休業）
PlayStation™ 絶賛発売中
標準価格19,800円（税抜）
SONY
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ GARAGE にてアクセスを待つ
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
COMPUTER ENTERTAINMENT

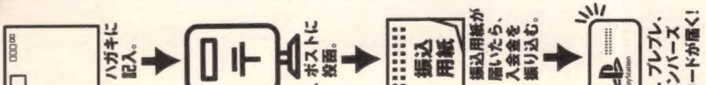
お手数ですが
50円切手を
お貼り下さい

162-

東京都新宿区市谷本村町1-1
住友市ケ谷ビル11F

プレイステーション・クラブ事務局　行

キリトリ線



プレイステーション・クラブ　入会申込ハガキ

氏　　名	
ローマ字フリガナ	
性　　別	男・女
生年月日	
郵便番号	□□□－□□
住　　所	
職　　業	
電話番号	
好きなゲームジャンル　※○印をしてください シミュレーション、ロールプレイング、アドベンチャー、アクション、格闘、シューティング、スポーツ、レース、パズル、ボード&テーブル、バラエティ	
お持ちのゲーム機種（PS以外）　※○印をしてください スーパーファミコン、ファミリー・コンピュータ、メガドライブ／メガCD／スーパー32X、セガサターン、3DOシリーズ、PC-FX、PCエンジン、ネオジオCD、ゲームボーイ、ゲームギア、バーチャルボーイ、レーザーアクティブ、ピピンアットマーク、NINTENDO 64	
プレイステーション購入時期	

96.11 D

キリトリ線

PlayStation
あの剣心、ついにゲーム化。プレイステーションから。
これでしか見れない書き下ろしアニメムービーの数々。プレイヤー自身が剣心となって戦う迫力の格闘。剣心ファンから3D格闘ファンまで確実に満足させてしまう「るろうに剣心」。ほとんどはファンの方に売れてしまいます。3D格闘が好きな方はお急ぎください。
るろうに剣心
―明治剣客浪漫譚―
維新激闘編
3D格闘アクション
品番SCPS 10030
標準価格5,800円(税抜)
11月29日発売
◎ゲームサウンドトラック「るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～維新激闘編」12月12日発売 ARCJ 58 ¥2,380（税込）発売元 アンティノスレコード
©和月伸宏/集英社・フジテレビ・ソニー ピクチャーズ ©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/

もしこのゲームの
剣心が弱かったら、
それはおぬしが
弱いんじゃ。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER

PlayStation
Party Time!
リズ
注意！
プレイステーションとテレビがないと遊べません。
リズム感のない方お断り。
音をしぼるとつまらない。
攻略本は、意味がない。
テクニックでは越えられない壁。
誰に負けるかわからない。
パラッパラッパー オリジナルサウンドトラック 12.12 Release ￥2,000 (TAX IN)/Sony Records

ム感、ア〜リマスカ？

リズムカン、アタリマス。

抽選で88名様に「リズム感きょうせいグッズ」さしあげます
ハガキに住所・氏名・年令と、タマネギ先生の道場の名前を書いて送ってね！宛先：〒107東京都港区赤坂8-5-28赤坂DSビル2F ソニー・コンピュータエンタテインメント「パラッパ係」
応募期間：1997年1月31日まで（当日消印有効）

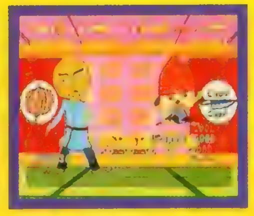
つまり、まったく新しい。

リズムアクションゲーム

パラッパラッパー™

12月6日発売　4,800円（税抜）

SCPS-18002



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

RGStyle™ © Rodney A. Greenblat/Interlink　© 1996 Sony Computer Entertainment Inc.　※ マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●商品についてのお問い合わせ先　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL03-3475-7444

PlayStation
"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios,Inc.
©1996 Universal Interactive Studios, Inc Source Code ©1996 Naughty Dog, Inc All rights reserved.
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです

史上空前!?の
3D手前・奥スクロールアクションゲーム!
クラッシュ
バンディクー
12月6日発売
プレイステーション、
次の主役はこいつだ!
「クラッシュ・バンディクー」。
前後左右・手前・奥、
跳んで、走って、回る回る。
アクションゲームの新境地、
3D手前・奥スクロールの世界を、
家族みんなで体験しよう!
値段はファミリー価格の
4,800円。
NAUGHTY DOG
universal interactive studios
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
The RPG.
WILD ARMS
ワイルドアームズ™
12月20日 発売予定
標準価格5,800円(税抜) SCPS-10028

WILD ARMS予約キャンペーン!
1996年11月23日(土)スタート

全国の主要プレイステーション取扱い店にて[WILD ARMS]を予約された方先着50,000名様に、特製「システム手帳」をプレゼント。

※予約キャンペーンは、プレゼントがなくなり次第終了させていただきます。※プレゼントのお引き渡しは、商品お買い上げ時になります。
※キャンペーンは、プレイステーション取扱い店にて。ただし当キャンペーンを実施していない店舗もございます。あらかじめご了承ください。

©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ※"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Virgin INTERACTIVE entertainment

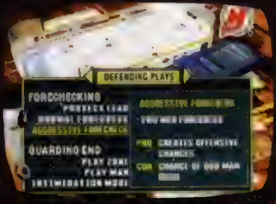
NHL POWERPLAY '96

そのスリル、時速193km!

アイスホッケー～シュートの時、放たれたパックの初速は、時速193kmにも達する。
そのスピード感や激しいプレイはまさに氷上の格闘技。
その緊張感をリアルに再現した北米プロリーグNHL公認のアイスホッケーゲーム、
プレイステーションとセガサターンでついに初登場!

北米プロホッケーリーグNHL公認で実在の選手・チームが登場

各国のナショナルチームなどが加わって総勢44チームから選択可能



作戦やフォーメンションなどが、いつでも変更できる多彩な設定機能

モーションキャプチャーとポリゴンで、選手の動きはリアルそのもの

名プレイを自由なアングルで正逆どちらでも再現できる、リプレイ機能

NHL® パワープレイ'96

12.13 同時発売予定

NHLPA

Radical ENTERTAINMENT

さらに…

- 対戦／協力プレイも思いのまま、最大6人までが同時プレイ可能
- 臨場感を高めるリアルタイムの実況アナウンスと歓声
- フリー対戦のほか、シーズン、プレイオフ、世界選手権など数々のゲームモード
- 詳しいルール説明つきで、ホッケービギナーでもすぐ楽しめる

■PlayStation版　●1～2プレイヤー／マルチタップ1～6人　メモリーカード1ブロック●定価¥5,800（税別）
■SEGASATURN版　●1～6人用／マルチターミナル6対応●定価¥5,800（税別）

PlayStation　SEGASATURN

©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,Inc. and RADICAL ENTERTAINMENT Ltd.All rights reserved.NHL® is a registered trademark and Powerplay™ is a trademark of the National Hockey League.All rights reserved.All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises,Inc.©1996 NHL.Officially licensed product of the National Hockey League. All NHLPA,National Hockey League Players Association and the logos of the NHLPA are registered trademarks of the NHLPA and are used under license by Virgin Interactive Entertainment,Inc.Officially licensed product of the National Hockey League Player's Association.Copyright NHLPA 1996.Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd. Photo credit : Al Bello/Allsport

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。

SEGASATURNおよび（ロゴ）は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社

※画面は開発中のものです。

CONTENTS & GAME INDEX

巻頭特報

電撃特報

●PCエンジンで人気を博した美少女育成・格闘SLGがパワーアップして登場!

メタルエンジェル3 …… 14

新スーパーロボット大戦 …… 18

レイジレーサー …… 24

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2 …… 30

ライトニングレジェンド …… 34

闘神伝3 …… 36

特集Ⅰ 攻略Station

●ファンから圧倒的な支持を受けているRPGの上級攻略編

アークザラッドⅡ …… 46

●電撃だけのスペシャル攻略。絶対に見逃せないぞ!

エターナルメロディ …… 56

●大ヒットRPGの攻略もいよいよクライマックス!!

女神異聞録ペルソナ …… 66

●本格戦略SLG+美麗アニメーションの注目タイトルを徹底攻略しているぞ!!

はるかぜ戦隊Vフォース …… 76

特集Ⅱ

電撃だけの美少女スペシャルコーナー 電撃PlayStation-G

プリンセスメーカー …… 90

トゥルー・ラブストーリー …… 96

ありすインサイバーランド …… 100

Nonstop!ときめきメモリアル …… 102

特集Ⅲ

やっぱりロープレ大好きなアナタに捧げます GoGoRPG

ファイナルファンタジーⅦ …… 166

ワイルドアームズ …… 170

BASTARD!! 虚ろなる神々の器 …… 174

聖痕のジョカ …… 176

新作ソフトレビューtheDEEPER …… 122
ビックリPS新記録 …… 126
[読者イラスト]4色奴隷 …… 128
電撃プレイクエスチョン …… 131
ウラワザデータベース …… 142
[まんが]レイジレーサーはじめて物語 …… 143
電撃コラムス …… 147
[読者ページ]PSの奴隷 …… 151
読者アンケート …… 162
読者プレゼント …… 163
新作ソフトステーション …… 187
NEXT WAVE? …… 198
電撃ランキングステーション …… 200
PS移植化計画Ver.2.0 …… 201
電撃NEWS STATION …… 202
電撃3大賞のお知らせ …… 204
次号予告+広告インデックス …… 207
新作ソフトスケジュール …… 208

ゲームインデックス 50音順

あ
アークザラッドⅡ …… 46
アホなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す …… 137
ありす イン サイバーランド …… 100
アローン・イン・ザ・ダーク2 …… 123
エクストラブライト …… 189
エターナルメロディ …… 56,123

か
ガイアシード …… 196
GANDUM THE BATTLE MASTER …… 193
恐怖新聞 …… 193
金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇 …… 125
クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－ …… 192
ぐっすんぱらだいす …… 122,135
グランド・チャンピオンズ・ラリー …… 195
拳聖～キング・オブ・ボクシング～ …… 134
皇龍三國演義 …… 124
コブラ・ザ・シューティング …… 124

さ
The Tower Bonus Edition …… 132
三國志孔明伝 …… 196
G・O・D …… 188
シェルショック …… 139
新スーパーロボット大戦 …… 18
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2 …… 30
スーパーライブスタジアム …… 194
ズープ …… 124
スペクトラルタワー …… 140
聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ …… 176
セクシーパロディウス …… 140
ゼロヨンチャンプDooZy-J …… 190
全日本GT選手権 MAX Rev. …… 191
操兵伝 …… 191
それいけ×ココロジー～心が教える恋い・結婚・人生～ …… 141

た
大航海時代Ⅱ …… 193
タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー …… 123
タクラマカン～敦煌傳奇(とんこうでんき)～ …… 124
探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ …… 125,138
チョロQ2 …… 191
Twisted Metal …… 139
TFX …… 124
デジクロ …… 141
DX億万長者ゲーム …… 193
DX日本特急旅行ゲーム …… 193
闘神伝3 …… 36
東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!! …… 196
トゥルー・ラブストーリー …… 96
ときめきメモリアル～forever with you～ …… 102

は
Virtual Gallop 騎手道 …… 191
HARDBALL5 …… 124
バーミン・キッズ …… 123
BASTARD!! 虚ろなる神々の器 …… 174
はるかぜ戦隊Vフォース …… 76
PANZER GENERAL …… 124
ヒロインドリーム …… 198
ファイナルファンタジーⅦ …… 166
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 …… 90
プロロジック麻雀 牌神 …… 195
BELTLOGGER 9 …… 131
ボイスパラダイス エクセラ …… 124
HAUNTEDじゃんくしょん …… 187

ま
麻雀大会Ⅱ Special …… 125
女神異聞録 PERSONA …… 66
メタルエンジェル3 …… 14

ら
ライトニングレジェンド …… 34
ランニングハイ …… 196
リアルロボット戦線 …… 191
るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編 …… 125
レイジレーサー …… 24,123,143
レイ・トレーサー …… 193
ロードランナー エクストラ …… 191

わ
ワイプアウトXL …… 136
ワイルド アームズ …… 170

電撃特報 1

ド迫力のフルメタルバトル！格闘少女育成SLG最新作!!

PCエンジンで人気を博した育成SLG「メタルエンジェル」の最新作が、ゲームシステムも一新し、最高にアツいゲームとなってPSに登場！ "フルメタルバトル" チームのコーチとなって3人の少女を鍛え上げ、最強のチームをめざせ!!

鋼鉄の少女がPSに舞う!!

メタルエンジェル3（仮）

METAL ANGEL 3

メタルエンジェル3（仮）

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	パック・イン・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	97年春予定		

© Victor interactive software inc.

3人の少女を一流バトラーに育てるのだ!

プレイヤーは主人公チームのコーチとなり、3人の少女を一流のバトラーとするべく育てていく。彼女たちとコミュニケーションをとりつつ、さまざまなトレーニングメニューによって鍛え上げ、大会での優勝をめざすのだ。いちおう、このチームは前大会での準優勝チームなのだが、リーダーの桜小路彩香以外の2人のメンバーが入れ替わっているので、新しく結成されたも同然のチームといえる。はたしてキミは、強豪ひしめくフルメタルバトル大会で彼女たちを優勝させることができるか!?

プレイヤーはコーチ!?

プレイヤーは新たに主人公チームに就任したコーチ。まずはメンバーの女の子たちとの信頼関係を築くことが大事なのだ。

桜小路彩香
(CV／山崎和佳奈)

↑京都の名家、桜小路財閥の血筋をひく女の子。本人はそのことを知らないが、何気ないそぶりにどこか気品が感じられたりもする。昨年度のチームから残った唯一のメンバーで、チームのリーダー。

↑プレイヤーであるコーチの妹。いわゆるブラコンの気があり、兄に対して兄弟以上の感情を抱いている。性格は優しく穏やかで、人と争うことが苦手。

???恵
(CV／野上ゆかな)

➡元気いっぱいの熱血少女。正義感が強く一本気。だが、精神的にはまだまだ未熟で、自分の力を過信している部分もあり、せっかくの正義感がわがままになってしまうことも。仲間への信頼の気持ちをうまく表せない自分に嫌悪感を感じている。

和泉つかさ
(CV／桑島法子)

WORLD of M.A.3
M.A.3の世界

舞台は近未来、2010年。地球上からすべての戦火が消え、平和に退屈する人々の闘争本能を満たすため、新たに生まれた統一格闘技があった。それが〝フルメタルバトル〟なのだ。

※恵の姓は、ゲームスタート時に入力したプレイヤーの姓と同じになります。

オリジナル要素満載の新感覚システム

～システムのポイントと登場チーム～

シリーズ中でも、それぞれゲームシステムが大きく異なる『メタルエンジェル』。このPS版『3』でも、プレイヤーを楽しませてくれる新たなシステムが登場するぞ。最大のポイントは、今回から"フルメタルバトル"がチーム制になったということ。1人だけを徹底的に育て上げたとしても、大会で勝ち残ることはできないのだ。つまり、バランスよく戦力を配分してやることが必要になるというわけ。そのために、3人の女の子すべてとうまくコミュニケーションを取らなければならないのだ。また、敵のチームも、さまざまなタイプのバトラーがチームを組んでいるぞ。ここでは、ゲームシステムのポイントと、主人公チームを含めた、"フルメタルバトル"に挑む6つのチームを紹介しよう！

POINT1 対話型育成方式

既存の方法とは異なるインタラクティブなシステム

▲女の子たちは、それぞれ自分のスケジュールにしたがって訓練をしている。彼女たちのところに顔を出して、声をかけてあげるのだ

▲機嫌が悪そう。ちゃんと面倒を見てあげないと、こんな風にすねてしまうことも…

▲戦う少女たちにも休息は必要だ。休日には彼女たちと一緒に遊びに行ったりして、リフレッシュさせてあげよう。トレーニングのときとはひと味違ったセリフも聞けるぞ。

従来の育成ＳＬＧでは、スケジュールを組み、それを実行することを繰り返していた。が、このゲームでは、スケジュールを組んだあとの、女の子との会話によって育ち具合が変化していくのだ。いかにもコーチの役目って感じだね。

主人公チーム

リーダー●桜小路彩香

プレイヤーがコーチとして就任したのがこのチーム。前大会で準優勝をおさめた実力派チームだったのだが、計3人で構成されるメンバーのうち2人が入れ替わったため、新しく結成されたも同然のチームなのだ。したがって、その可能性は、現時点では未知数。彼女たちが優勝の栄冠を勝ち取ることができるかどうかは、すべてプレイヤーの腕にかかっているのだ。リーダーはいちおう桜小路彩香だが、実のところ、チームをまとめているのは蛍である。

HEROINE TEAM

ゴッデス オブ ヘブン

リーダー●天神 臨

前大会での優勝チーム。リーダーである天神臨の強力な近距離攻撃を他の2人が鉄壁の守りで援護するという戦法を得意とし、これがチームの絶対的な強さを生み出している。

GODDESS of HEAVEN

プリティガールズ

リーダー●胡桃タミ

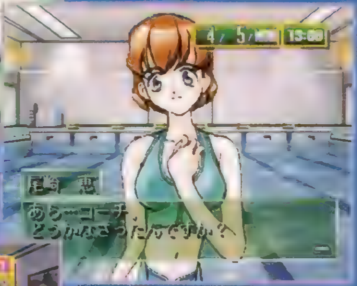
軽量級の可愛い女の子ばかりを集めた、いわゆるアイドルチーム。しかしそれだけではなく、持ち前の素早さや身軽さを生かした戦法で、他チームを圧倒する実力も秘めている。

PRETTY GIRLS

POINT2 多彩なトレーニングメニュー

トレーニングメニューは実に多種多彩！思いどおりに育成できる！

▲トレーニングメニューは、実に多彩。どのトレーニングでどのパラメータが上がるのか、把握するだけでも大変そう。



▲トレーニングに合わせて、女の子たちもコスチュームチェンジ。これも楽しみだね。

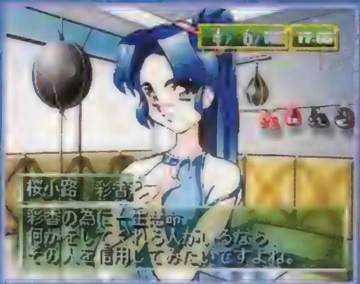
▲トレーニングによって、成長するパラメータはさまざま。ちなみに、成長させていくと必殺技を覚えたりもするのだ。必殺技は、全部で100種類以上も用意されているぞ。

育成効果が会話によって左右されるといっても、会話では、伸ばしたいパラメータの種類までは選べない。つまり、スケジュールを組むこともやっぱり重要な要素なのだ。的確な育成スケジュールを組んであげるようにしよう。

POINT3 豪華声優陣によるフルボイス

総勢18人にも及ぶ超豪華なキャスティングと驚異のセリフ数！

▲声優陣は実に豪華。しかも、こんなちょっとしたセリフまで全部しゃべってくれるのだ。ゲームをプレイするのが楽しくなること間違いなし、だね！



▲メッセージの数も膨大だ。中にはこんなセリフもあったりして、ちょっとどきどきしてしまう。どんなストーリーが待ち受けているのか、期待は高まるばかりだ。

育成ＳＬＧというと、当然気になるのがキャラに命を吹き込む声優さんの存在。この『メタルエンジェル３』にはたくさんの魅力的なキャラが登場するので、かなり期待が高まることだろう。その期待に応えるべく、この作品でＣＶを務める声優は、なんと総勢18名！　主人公チームの３人はもちろん、敵チームのバトラーのＣＶにも、永島由子、荒木香恵、松井菜桜子など、人気声優が起用されているのだ。さらに、セリフのバリエーションは、ちょっとしたものまで含めると１万種類以上！　対話型の育成が存分に楽しめるというわけだ。

スカイ　ハイ

リーダー●スワン

メンバー全員がマスクをかぶっているという異色のチーム。覆面バトラーらしく、全員が、アクロバティックな戦い方をする。「スカイ ハイ」というチーム名のとおり、高いジャンプからの角度のある攻撃を得意とし、この戦法は、他のチームの驚異の的となっている。リーダーのスワンは、基本的に楽天的な性格だが、〝フルメタルバトル〟には真剣に取り組んでいる。

SKY-HIGH

ザ・ダークサイド

リーダー●カオティック魔崎

全員が漆黒のバトルスーツを身にまとい、危険なプレイを得意とするヒールチーム。力で相手を叩きつぶし、反則すら辞さないという徹底した戦いぶりは、フルメタルバトル界でも賛否両論。リーダーのカオティック魔崎はサイクロン凰と同期だが、ファイトスタイルの違いから、２人は徹底して仲が悪い。

The DARKSIDE

サイクロンズ

リーダー●サイクロン凰

ストロングスタイルの正当派が集まった、燃える闘魂チーム。その破壊力は、他のすべてのチームに認められている。打撃技をもっとも得意とし、どんな相手にも真っ正面から勝負を挑み、けして、後ろを見せるような戦い方はしない。チームのリーダーであるサイクロン凰は、日本フルメタルバトル界の重鎮ともいうべき人物。

CYCLONES

なみいる強豪を倒し、最強の座をこの手に!!

新スーパーロボ 発売日大接近!!

いよいよ発売まであとわずかに迫ってきた『新スーパーロボット大戦』。今回は、新たにわかった情報に加え、序盤戦の1話から5話を特別先行攻略してしまうのだ!

新情報 森木靖泰氏デザイン

1 オリジナルロボ発表!!

先に発表されたカトキハジメ氏デザインのオリジナルロボット（R－1、R－2、R－3）に続き、森木靖泰氏デザインのオリジナルロボットがついに発表された。そのロボットの名は、ズフィルード。なんと、異星人の乗り込む敵のロボットだったのだ。しかも、異星人側の部隊では最強の実力を持っている戦闘ロボットらしい。どうやら地球のスーパーロボットを参考にして設計されているらしいが、その詳しい性能などはまだわかっていない。パイロットは、ゴッツォと呼ばれるオリジナルキャラ。そして、その素性もまだ謎に包まれている……。

他のオリジナルロボとの関係は？

すでに発表済みの、R－1を始めとするカトキハジメ氏デザインのオリジナルロボットは、地球防衛軍で作られた兵器。異星人のロボットであるズフィルードとは、直接の関係はないと思われる。しかし、ズフィルードは地球のスーパーロボットを参考にして設計されたロボットなので、大空魔竜の技術が応用されているR－1たちとどこか共通点があるかも。また、パイロットたちは同じオリジナルのキャラであるため、もしかしたら何か深い因縁があるのかも？

ズフィルード

▲異星人部隊最強の戦闘ロボット。地球のスーパーロボットを参考にしたらしいが、現在地球上でこれに匹敵するパワーを持ったロボットは存在しない。パイロットは異星人司令官のゴッツォ

ット大戦

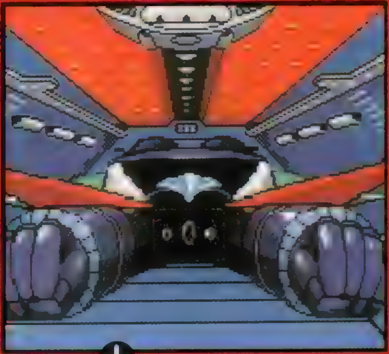
新スーパーロボット大戦

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	12月13日予定		

新情報&先行攻略大特集

新情報

2 ガイキング合体デモシーン公開！



新情報

3 味方キャラクターの声優リスト発表!!

今回は、総勢90人に及ぶ豪華声優陣の起用で、敵も味方も登場キャラ全員が喋る。その中から、仲間になるキャラの声優リストを紹介しよう。ちなみに、説得して仲間になるキャラは含まれてないので、これで全部じゃないぞ。

●原作	●キャラクター	●声優
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	アムロ=レイ	古谷徹
	ブライト=ノア	鈴置洋孝
	ケーラ=スゥ	安達忍
	ハサウェイ=ノア	佐々木望
機動戦士Vガンダム	ウッソ=エヴィン	阪口大助
	オデロ=ヘンリーク	中田雅之
	トマーシュ=マサリク	関智一
	マーベット=フィンガーハット	白石文子
	オリファー=ノイエ	園部啓一
	ジュンコ=ジェンコ	小林優子
	ヘレン=ジャクソン	深見梨加
	ケイト=ブッシュ	安達忍
	マヘリア=メリル	まるたまり
	ペギー=リー	渡辺久美子
	コニー=フランシス	こおろぎさとみ
	フランチェスカ=オハラ	日高奈留美
	ミリエラ=カタン	石川寛美
	ユカ=マイラス	伊藤美紀
	ロベルト=ゴメス	加藤治
新機動世紀ガンダムW	ヒイロ=ユイ	緑川光
機動武闘伝Gガンダム	ドモン=カッシュ	関智一
	レイン=ミカムラ	天野由梨
	シュバルツ=ブルーダー	堀秀行
蒼き流星 SPTレイズナー	アルバトロ=ナル=エイジ=アスカ	井上和彦
	デビット=ラザフォード	梅津秀行
	ロアン=デミトリッヒ	鳥海勝美
	シモーヌ=ルフラン	平野文
超電磁マシーン ボルテスV	剛健一	白石ゆきなが
	峰一平	曽我部和恭
	剛大次郎	玄田哲章
	剛日吉	小原乃梨子
	岡めぐみ	上田みゆき
大空魔竜ガイキング	ツワブキ=サンシロー	神谷明
	ピート=リチャードソン	井上真樹夫
	ファン=リー	徳丸完
	ハヤミ=ブンタ	緒方賢一
	ヤマガタケ	加藤治
マジンガーZ	兜甲児	石丸博也
	弓さやか	松島みのり
	ボス	大竹宏
	ヌケ	緒方賢一
	ムチャ	加藤治
真・ゲッターロボ	流竜馬	神谷明
	神隼人	キートン山田
	車弁慶	八奈見乗児
無敵ロボトライダーG7	竹尾ワッ太	伊倉一寿
勇者ライディーン	ひびき洸	神谷明
超獣機神ダンクーガ	藤原忍	矢尾一樹
	司馬亮	塩沢兼人
	結城沙羅	山本百合子
	式部雅人	中原茂
オリジナル	リュウセイ=ダテ	三木眞一郎
	ライディース=F=ブランシュタイン	置鮎龍太郎
	アヤ=コバヤシ	冬馬由美

新スーパーロボット大戦

©葦プロ©サンライズ・ＮＴＶ©創通エージェンシー・サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©ダイナミック企画©東映©東北新社©フジテレビ・東映動画©BANPRESTO 1996

1話〜5話

先行マップ攻略

まだゲームは発売されてないけど、いきなり序盤戦のマップ攻略開始！　まずは、味方が次々と増えていく1話〜5話を徹底攻略するぞ！

ロボットがリアルサイズになったり、登場キャラ全員が喋るなど、大幅なパワーアップがなされた「新スーパーロボット大戦」。しかし、基本的なシステムは前作「第4次スーパーロボット大戦S」とほとんど同じ。変わったのは、前作での「気力」が「戦意」に名称変更されたことと、画面のレイアウトが多少違うことくらいだ。そこで、基本システムはあと回しにして、今回はいきなり序盤戦のマップを攻略していくぞ。また、基本的な戦略の中でも、「新」では特に注意しなくてはならない点を右にまとめておいた。先にそちらを読んでおこう。

序盤戦の心得

●セーブ&ロードで増援確認！

今回は、マップ中の敵の増援がやたら多くなっている。深追いしすぎて増援に挟まれることが頻繁に起こる。セーブ、リセットを駆使して、増援があるかないか、あるとすればどこに出現するかを、あらかじめ把握しておこう。

●育成するキャラクターを見極める

今回、ストーリーは7話で地上編、宇宙編の2つに分かれる。宇宙ではリアルロボットがメイン、地上ではスーパーロボットがメインになるので、自分がどちらのルートにするか決めたうえで、育てるキャラを決定しよう。

▲地上編にするつもりならファン=リーなどを序盤からしっかり育てよう。

1話［謎の侵略者］

ビッグファルコンに謎の異星人襲来！　ボルテスV合体！

ビッグファルコンを急襲した異星人に対し、ボルテスチームが発進。初めての合体を試みることになる。このボルテスVの合体デモから、今回の物語が始まるのだ。

ボルテスVは最初から戦意が高くなっている。まずは、いちばん近くにいる敵に「天空剣Vの字斬り」を喰らわしてやろう。これでボスのジャンギャルは撤退し、あとはザコを何体か残すのみとなる。敵の増援もあるが、2ターン目には大空魔竜も仲間になるので楽勝だ。ジャンギャル撤退後、ボルテスVを分離させて個別に戦う手もあるけど、彼らは分離すると弱いので、逆に手間がかかる？

NEW CHARACTER

●剛健一（ボルテスV）
もちろん、ほかの4人も乗っているので、合体した状態でも5人分の精神コマンドを使える。

●ピート・リチャードソン（大空魔竜）
大空魔竜は序盤では無敵の母艦。加えて攻撃力もあるのだが、命中率にいささか難がある。

▼こいつさえ倒せば、あとはザコのみ。天空剣Vの字斬りで一気に落としてしまおう。

2話［トライダーG7、発進！］

新たな敵の出現！　トライダーG7と共に敵を迎撃せよ！

ここで仲間になるトライダーG7のほか、大空魔竜に乗っていたガイキング、ネッサー、スカイラー、バゾラーの4機が、このマップから使用可能。また、ここではボルテスVは合体できないので、無理に全機出撃させる必要はない。ガイキング系を全機出した方がいいぞ。

戦闘が始まったら、全機まっすぐ下に降りながら、向かってくる敵を各個に撃破していけばOKだ。こちらはすべてがスーパーロボットなので、やられることはまずないだろう。敵のうち1機だけマップ外へ逃げていくが、マップ上で追いかける必要はない。

◀逃げて行く敵は、マップ中は気にしないでOK。どっちみち次のマップで戦うことになる。

NEW CHARACTER

●竹尾ワッ太（トライダーG7）
精神コマンドに恵まれ、ここぞというときに役に立つ。トライダージャベリンを武器改造で鍛えておこう。

●ツワブキ・サンシロー（ガイキング）
ガイキングがムチャクチャな防御力を持っているので、前線の壁に最適。結果よく育つ。地上編の要。

●ファン=リー（スカイラー）
回避力と命中率が高く、機動性の高いスカイラーに最適。大空魔竜戦隊は乗りかえの必要はないぞ。

●ヤマガタケ（バゾラー）
近接攻撃力だけならサンシローをしのぐが、命中の低さが難。しっかり育てないと、後半取り残される。

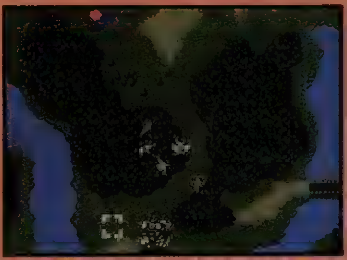
●ハヤミ・ブンタ（ネッサー）
[illegible]が高い。そういう意味では、遠距離攻撃メインのネッサーには最適。

3話［光子力研究所］

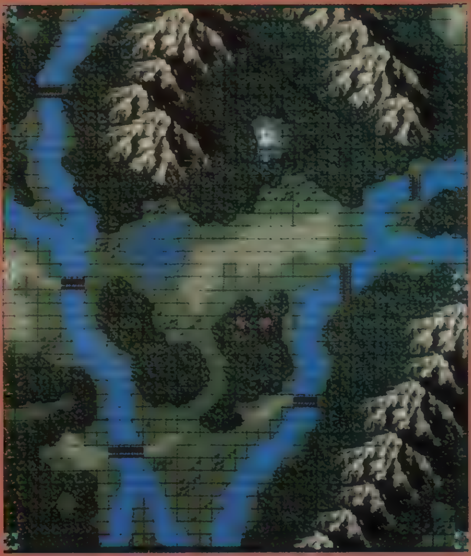
マジンガーZ発進! 研究所を守れ!

最初はマジンガーZのみ。敵は、増援が来るまで動かないので、こちらも研究所の上で待っているといい。3ターン目の敵増援後、アフロダイAも出撃し、一緒に戦ってくれる。5ターン目に来る味方の増援(大空魔竜チーム)は、マップの下方からやってくる。合流は、マジンガーZたちが南下するのではなく、大空魔竜チームが北上すること。HPの高い敵が多いが、光子力研究所の上に陣取って戦えばかなりラクになるハズだ。

▲[illegible]と、HPの回復が[illegible]だ。敵が動くのを待つのがラク。



▲[illegible]こでもボルテスVは合体できない。



NEW CHARACTER

●兜甲児(マジンガーZ)
相変わらずの使いやすさで、攻撃の要になってくれる。なお、スーパー系だが7話以降は宇宙編に同行。

●弓さやか(アフロダイA)
アフロダイAが修理装置を搭載しているので、必然的にサポートに回る。攻撃には期待しない方がいい。

4話［リガ・ミリティア］

防衛軍からの救援信号をキャッチ! シュラク隊を守れ!

マップはすべて海なので、空を飛べないマジンガーZは役に立たない。トライダーG7と、ガイキング系ユニットをメインにして戦おう。マップが狭く混戦になるが、敵は弱いのでスーパーロボット系はまず落ちない。シュラク隊を守ることだけに注意していれば簡単だ。

NEW CHARACTER

●ジュンコ=ジェンコ(ガンイージ)
同時に出てくる3人の中ではもっとも有能。だが、地上編に行くつもりなら経験値を与えなくて可。

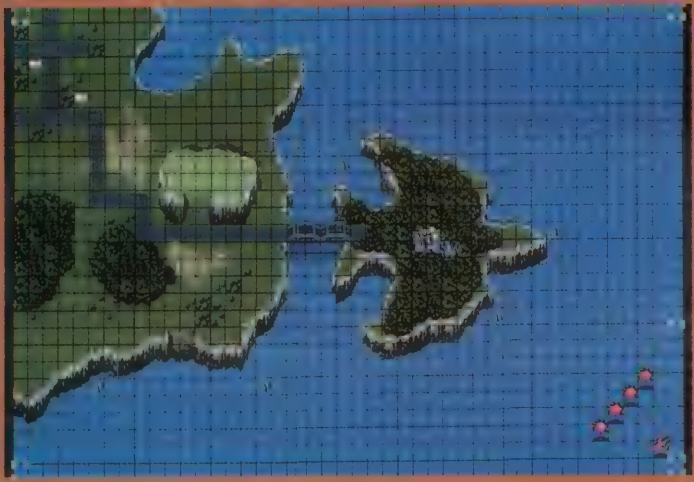
●ヘレン=ジャクソン(ガンイージ)
少なくとも序盤戦では役に立たないが、宇宙編に行くなら嫌でも使わなくてはならない。

●ケイト=ブッシュ(ガンイージ)
シュラク隊全員にいえることだが、宇宙編に行くつもりなら、しっかり育てないとあとで泣くハメに。

▼ガンイージは、海中では鉄クズ同然。すぐに大空魔竜に収容してしまおう。

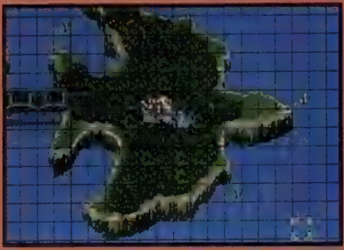
5話［リュウセイ=ダテ］

主力の留守を狙った襲撃! R-1出撃せよ



大空魔竜チームがシュラク隊の要請でヨーロッパへ向かっているので、密かに開発されていた戦闘ロボット、R-1が1機で迎撃することになる。オリジナルロボット、R-1の顔見せ的なマップで、最初はR-1のみで戦うことになる。

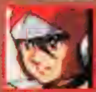
マップ開始早々、敵はこちらに向けて進撃してくる。自分から侵攻しないで、ビッグファルコンの上で待ちながら、近づいてくる敵から落としていくといい。増援もあり、敵の数は多く感じるが、1体1体はたいしたことない。しっかり経験値を稼ごう。3ターン目には、味方の増援としてライディーンもやってくるぞ。



▲ライディーンが合流してしまえば、もうこちらのものだ。ジャンジャン落としていこう。

NEW CHARACTER

●リュウセイ=ダテ(R-1)
リアルタイプなのに、攻撃の際武器の名前を叫ぶ熱血野郎。攻撃、回避共に高い能力を持っているぞ。



●ひびき洸(ライディーン)
ライディーン自体の武装が豊富なので、今回も最後まで役に立ってくれるだろう。

6話～10話

ストーリーダイジェスト

宇宙編、地上編を分ける分岐点となる7話を含め、今後のストーリー展開をちょっとだけ紹介していこう。

6話 ポイントカサレリア

ウッソVSクロノクル、宿命の対決!

カサレリアで、ベスパのクロノクル部隊と遭遇した大空魔竜部隊。Vガンダムを操り1人戦うウッソを救うため、シュラク隊出動。しかし、大空魔竜部隊の面々は、出動を禁じられる。

▲宇宙編へ行くのなら、このマップでシュラク隊を育てよう。

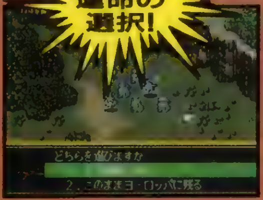
7話 クロノクルの反撃

残るか、帰るか! 最大の選択を迫られる!

ザンスカールとの争いを避けたい大空魔竜隊は、シュラク隊を残し日本へ帰ることに。

ここで、大空魔竜と帰れば地上編、ヨーロッパに残ってベスパと戦うなら宇宙編へと分岐する。

ここで運命の選択!



▲大空魔竜と帰るなら、マップは終了。

ヨーロッパに残る → 宇宙編

大空魔竜と行く → 地上編

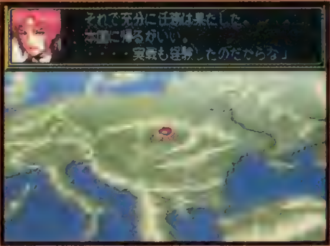
宇宙編

8話 ベスパと異星人

三つ巴、ベスパVS異星人VSリガミリティア

シュラク隊の危機を見捨てられず、大空魔竜に置いていかれたマジンガーZとボルテスV、そしてシュラク隊とウッソの面々は、そのあと基地までたどり着く。そこで見たものは、ベスパと謎の異星人との戦いだった。基地も攻撃されているため傍観するワケにもいかず、三つ巴の戦いを繰り広げることになる。

ヨーロッパに残った場合はこちらのシナリオになる。マジンガーZとボルテスVもヨーロッパに残っているので、攻撃力に問題はない。しかし、この2体だけに戦闘を任せてしまうとウッソが育たないぞ。



▲……をベースにしたストーリーが展開。

地上編

8話 ガンダムファイト

ガンダムファイトォ! レディィィ、ゴォォォォ!

ボルテスチームとマジンガーZを残し、日本への帰路を取る大空魔竜部隊。その途中、2体のモビルスーツが戦っている反応をキャッチ。急いで現場に向かう。どうやら、両方ともガンダムタイプらしいが……。

2体のガンダムは、なんとドモンのシャイニングガンダムとヒイロのウィングガンダム。夢のガンダムファイトの実現だ。お互い一撃し合うと異星人が出現し、ヒイロはどこかに行ってしまう。しかしドモンは一緒に戦ってくれるぞ。ここから先は地上編のストーリー。ガイキングやトライダーG7など、スーパーロボットがメインなので、豪快な戦闘が楽しめるのだ。

◀兄の居場所を聞くドモン、答えないヒイロ、そして、なぜか現れるストーカー。もうメチャクチャな世界。

緊急特別コラム シュラク隊を極める

シュラク隊って誰が誰だかわかんないという人のため、前作での彼女たちを紹介。

シュラク隊は、TV版での死に方で覚えるのがいちばん早い。そこで登場話数と死にざまを紹介しよう。これはTV版の話で、ゲームとは関係ない。しかし、彼女たちの特徴を覚えておけば、ゲームも一層楽しめるハズだ

また、声優で覚える手もあるが、ゲームの声優リストを見ると、ペギーとユカが違っている。TVでクレジットされたのは、ペギーは荒木香恵さん、ユカは田中敦子さんだ。実はこの2人、途中で変更されたのだ。シュラク隊は10話で6人登場するが、クレジットされたのはジュンコ、ヘレン、マヘリアのみ。それもそのハズ、ほかの3人は喋ってない。そのあともしばらく喋ることはあってもクレジットはされてない。どうも、他のレギュラーを持っている声優さんがついでに当てていたようだ。ペギーも最初はカテジナ役の渡辺久美子さんが声を当てていたようなので、間違いではないハズ。

[ジュンコ=ジェンコ]	[ヘレン=ジャクソン]	[ケイト=ブッシュ]
10話～27話。隊長だけに、原作ではもっとも活躍した人。ビッグキャノンの爆発に巻き込まれて死亡。死ぬときなぜか裸になった。	10話～11話。出てきた翌週に死んだ最初の犠牲者。まさにあっという間の出来事であり、おかげでもっとも印象が薄い。	10話～14話。正式に声が入ったのは13話から。アーティ・ジブラルタルの戦闘で、マスドライバーを守ろうとして死亡。
[マヘリア=メリル]	**[ペギー=リー]**	**[コニー=フランシス]**
10話～13話。ジブラルタルの戦闘で死亡した2番目の犠牲者。遺体には花を添えられ、死化粧までされて手厚く葬られた。	10話～26話。25話で負傷、26話でザンスカールの宇宙港に侵入したウッソを守ろうとして、クロノクルに落とされる。	10話～50話。メンバーでもっとも長生きした。ウッソとクロノクルの戦いに割って入ろうとするが、カテジナに邪魔され死亡。
[ユカ=マイラス]	**[フランチェスカ=オハラ]**	**[ミリエラ=カタン]**
16話～49話。連邦軍からリガ・ミリティアに参加した女性。厳密にいえばシュラク隊ではない。エンジェルハイロゥに特攻して死亡。	41話～50話。通称フラニー。エンジェルハイロゥを攻撃するカテジナ機を味方と間違え、近づいたところを落とされる。	41話～50話。フラニーと同時にメンバー入り。フラニーとは大の仲よしで、死ぬときまで一緒。仲よくカテジナに落とされた。

※表中の「○話～○話」というのは、その人物が原作に登場した期間を表しています

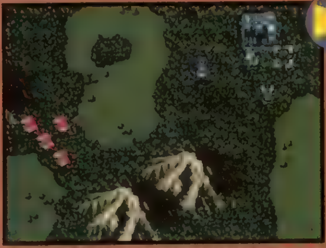
9話 戦士のかがやき

全軍上げての大引っ越し！ カミオンを守れ

ヨーロッパに残った面々は、どうにかリガ・ミリティアと合流。そして、新型モビルスーツを宇宙に上げるという新しい指令を遂行するため、アルプスを越えてジブラルタルへ向かうことになる。ベスパの支配地であるアルプスを空から越えるため、まずはベチエンの旧飛行場へ向かうことに。そこへ、ワタリー＝ギラの率いる部隊が襲いかかってくる。

ここから、ユニット少ない、母艦ない、輸送部隊を守らなくてはならないという三重苦の、死のロードが始まるぞ。宇宙編は厳しいのだ。

▲[illegible]しているカミオン。こいつを守らなくてはならないのだ。



▲シュラク隊は同行していないため、ユニット数は少ない。厳しい戦いになるぞ。

10話 心

ニュング伯爵、さらわれる！

地球人がベスパとリガ・ミリティアとで争っていることを知った異星人は、まずは力のあるベスパを攻撃目標に選ぶ。しかし、ベスパの基地へ攻撃に出たデズモントの部隊は、移動中のカミオンを発見。小手調べとばかりに襲いかかる。

まだまだ続く死のロード。ここでも輸送部隊のカミオンを守らなくてはならない。とにかくユニットの少なさに泣かされる。途中でベスパの攻撃もあるぞ。

▼移動中、ベスパの攻撃を受ける。ここで、ニュング伯爵とカテジナがさらわれてしまうのだ。

▶[illegible]

9話 SRX計画

大空魔竜部隊に、新たなる戦力が追加！

日本へ帰ってきた大空魔竜部隊。ボルテスチームとマジンガーZが抜けた穴を埋めるため、新たな戦力が加わることになる。それは、大空魔竜部隊が留守のときにビッグファルコンを守った、R－1とライディーンの2機だ。

いよいよ本格的に異星人との戦いが始まる。さっそく、大阪方面に現れたという異星人を叩きに出撃することになるが、その途中、別の異星人部隊に遭遇してしまう。

オリジナルロボットのR－1も本格参戦。異星人オリジナルのザコメカも登場するぞ。

▶[illegible]

▶[illegible]

10話 天才パイロット、ライ

第2のオリジナルロボット登場！

途中で出会った異星人部隊をなんとか撃退し、大阪付近までたどり着いた大空魔竜部隊。そこには、たった1機で敵を攻撃するロボットの姿があった。それは、リュウセイと同じSRXチームのパイロット、「自称」天才パイロットの、ライディース＝F＝ブランシュタインだった。

ここでまた、大空魔竜部隊は新しい戦力を手に入れることになる。R－1に続くオリジナルロボット、R－2だ。しかし異星人側の攻撃も激しくなってくるぞ。

◀[illegible]

▼[illegible]

新スーパー 先行体験 PSエキスポでも大反響!!

去る11月2～4日に幕張メッセで開催された「プレイステーションエキスポ」に「新スーパーロボット大戦」の発売元であるバンプレストもブースを出展していた。当日は、コクピットを思わせる「新スーパー」専用の筐体（右の写真参照）も用意されており大盛況だったのだ。また、会場に出向いた人は、すでにご存じだとは思うが、出展されていた「新スーパー」には新要素がふんだんに盛り込まれていた。もちろん、この新要素に関しては、今後の電撃PSでフォローしていくぞ。さらに、それだけでなく、どこにも負けない情報なども展開していく予定。これからも「新スーパー」から目が離せない！ 次号からの電撃PSに期待してほしい！

▼▶バンプレストは「新スーパー」専用の筐体を用意していた。これだけでも、メーカーの「新スーパー」に対する力の入れようがわかるというもの。

バンプレブースは大熱狂!!

新スーパーロボット大戦

サーキットに咲く華(はな)一輪
彼女の名は…
永瀬麗子
Nagase Reiko

いきなりこんな写真で登場したCGギャル永瀬麗子ちゃん(21)。彼女は『レイジレーサー』の紅一点、天下無敵のレースクイーンだ。オープニングのムービーで顔見せするその美貌は、ゲーム中では見られないのでしっかりと拝ませてもらいましょう。

PROFILE

- 本名…永瀬麗子(ながせれいこ)
- 生年月日…1975年2月14日
- 出身地…東京
- 身長／体重…165cm／48kg
- B／W／H…85／58／86
- 足のサイズ…23cm
- 血液型…A型
- 特技…水泳、ギター
- 趣味…ドライブ、マリンスポーツ、スフレ作り
- 好きな食べ物…ミネストローネ、ポテトチップス、梨
- 好きなゲーム…パックマン、スマッシュコート
- 休日の過ごし方…家でスフレを作っているか、街でショッピング、愛犬リッキー(ピレネー犬)の散歩 etc.
- 将来の夢…おじいさんと同じ、宇宙開発の道に進みたい。できれば宇宙飛行士になりたい。

▲ア◯ガードやハブラシのCMに出ても大丈夫。ホワ◯ト&ホ◯イトな白い歯が印象的。

◀スタート前にボードを掲げて歩く麗子ちゃん。クラスが変わるとコスチュームも変わる。

RAGE RACER
レイジレーサー

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)、ネジコン
発売日	12月3日		

RAGE RACER
レイジレーサー

発売迫る『レイジレーサー』を徹底チェック!!シリーズ最高のカーバトルが展開する『レイジ』の魅力を全開パワーで一気に紹介するぞ。『レイジ』とは、いったいどんなゲームなのか!?

Ⓒ㈱ナムコ

『レイジレーサー』ならではのポイントを徹底チェック!!

ここでは大きく変更されたシステム面をチェックしていくぞ。ドライビングテクニックにも影響する部分が多いので、しっかりと把握しておこう。今までの常識が通用しないこともあるので、いろいろ試してみよう。

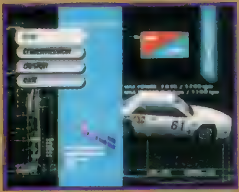
シフトチェンジ　ATとMTの有利・不利

同じマシンでも、MTのほうがATよりも速いのは『レイジ』でも同じ。でも今まではどんな坂でもトップギアのままで走れたが、今回はシフトチェンジをしなければ坂が登れないようになっている。ATの場合、ほぼ完璧なチェンジをしてくれるが、人間がプレイするとやはりシフトミスを起こしかねない。実はATの方がラクに勝てるのだ。

◀MTを選びがちだけど、ATでもクリア可能だ。

ドリフト　タイヤとドリフトの関係

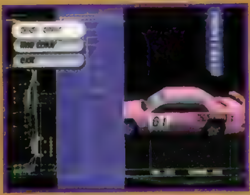
カスタマイズ画面でタイヤを選ぶことができるが、グリップ走行をする人は左端、ドリフト走行をする人は右端に設定するのが普通ではある。でもグリップ走行する人でも、ドリフトタイプのタイヤに設定してかまわない。このタイヤ設定はドリフトしやすいかどうかということで、グリップかドリフトのどちらかに徹底したほうがいい。



◀オーバルコース以外は、ドリフト設定でいこう。

カスタマイズ　オリジナルカーが作れる

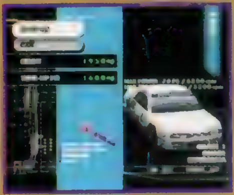
チームネームを設定すると、フロントガラス上部にネームが入れられる。またチームロゴは数種類のサンプルから選び、そのサンプルにドットを打って手を加えることができる。もちろん最初からドットを一つ一つ打ってまったくオリジナルのロゴを作成することも可能なので、これにハマっちゃう人がいるかも。



▲ロゴやボディカラーの設定はいつでもできるぞ。

チューンナップ　マイカーをグレードアップ

チューンナップはマシン全体のスペックをグレードアップさせること。クラスとグレードの力関係は対応していて、クラス3ならグレード3のマシンでも通用する。グレード4なら簡単に勝てるぞ。



◀チューンナップ料は、しだいに高価になる。

◀クラスによって、グレードの上限が決まっているのだ。

デッドヒート　ライバルカーが、レースを熱くする

クラス3ぐらいまでは、敵車のレベルも低くあまりわからないと思うけど、クラス4ぐらいからライバルカーの存在がかなり前面に出てくる。1度抜いても油断は禁物。気がつけば奴らは後ろにいる。

◀1位を走る車は、まず間違いなくライバルカーだ。

▶ボディにラインがある車はライバルカーの場合が多い。

チャンス　クラス制覇の条件

上のクラスに上がるには、「チャンス」というクレジットを3回消費するまでに、そのクラスのすべてのコースで3位以内に入賞すればいい。3位以内でゴールすれば、順位を表すエンブレムが表示されるが、その状態でクラスを変えると、エンブレムはリセットされ、元のクラスに戻ってもまた最初からということになる。これは気をつけておこう。

◀スタート前のリタイアは、チャンスが減らない。

トロフィー　ゴールドトロフィーを集めると…

オプション画面には「トロフィー」という項目がある。各クラスでの成績を表示するトロフィーが並ぶのだ。その入手方法だが、コースの順位は1位が減点0、2位は減点1、3位は減点2と計算される。

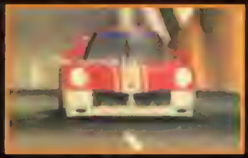
●ゴールドトロフィーは減点0の場合。
すべてのコースを1位でゴールする。

●シルバートロフィーは、減点1の場合。
どれか1つのコースを2位、それ以外のコースを1位でゴール。

●ブロンズトロフィーは、減点2の場合。
2位のコースが2つ、その他は1位。または3位のコースが1つ、その他は1位。

つまり、少なくとも1つのコースで1位を取らないと、トロフィーがもらえないのだ。かなり難しいけど、すべてのクラスでゴールドトロフィーを集めることができれば、何かいいことがあるかもしれないぞ。

◀各クラスによってトロフィーの形が変わる。ゴールドトロフィーをめざそう。



車のタイプは4種類!適性を把握して選択!!

『レイジ』の世界には4つのメーカーがある。各メーカーで車のタイプが分けられているのだ。それぞれのタイプの適性を把握して、どのマシンを買い、そしてどのマシンをチューンナップして強くするのかを決めていこう。

標準タイプ

GNADE
Gnade Motor Corporation

GNADE

各スペックが平均的なGNADEのマシンは、最も使いやすいといえる。

Esperanza(エスペランザ)

PRICE

◀個性がないというのが、このマシンの最大の武器だ。

ゲームスタート時に所持しているこのマシンは、スペックを見てもわかるように平均的な性能を持っている。チューンナップも安いので、まずグレード2に上げてから、クラス2に挑戦したほうがいいだろう。このマシンとのつきあいは長くなる?

◀ウイングがついて性能アップ。チューンナップ後に走ると、明らかに違いがわかる。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
1	15	10	15	
2	25	25	25	1600eg
3	40	35	40	13200eg

旋回タイプ

âge
Âge Motors Corporation

AGE

ハンドリング性能が高いので、コーナーが多いコースでは役立つだろう。

Alouette(アルエット)

PRICE 2600eg

エスペランザをチューンナップしないで、少しお金をためれば、このマシンが買える。スペックだけを見ればまずまずの性能だが、加速が弱いので、坂の多いコースでは苦戦をしいられるかも。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
2	15	25	35	
3	25	40	50	11300eg

Abeille(アベイユ)

PRICE 14500eg

いきなりグレード3で購入できるだけあって、価格はやや高い。スペックもアルエットのグレード3と同じ。最終的にどちらのマシンがいいかということになるが、それは自分の目で確かめてみよう。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
3	25	40	50	

加速タイプ

LIZARD

加速重視のタイプだけに坂の多いコースでその威力を発揮するはずだ。

Instinct(インスティンクト)

PRICE 4000eg

加速タイプで最初に購入可能なマシン。このタイプはチューンナップ料が安いので、お手軽ではある。でもスピードで勝負するマシンではないので、コースとの相性を間違えるとお話にならないぞ。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
2	45	20	10	
3	55	35	25	10600eg

Bayonet(ベイオネット)

PRICE 15200eg

これもグレード3で購入できるものの、インスティンクトのグレード3とスペックは同じ。非常に迷うところだが好みで選ぶしかないだろう。『リッジ』でも使わないマシンが多かったし、これも…?

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
3	55	35	25	

高速タイプ

ASSOLUTO

ASSOLUTO

『レイジ』で「ブルーソルバルウ」タイプを求めるなら、このメーカーだ。

Fatalita(ファタリタ)

PRICE 20000eg

「ブルーソルバルウ」を愛車にしていた人は、待ってましたと思うかもしれない最高速重視タイプ。しかし今号紹介した3つのコースをこのマシンで走ってみると…。オーバルコースで使うほうが無難。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
3	30	65	15	

マイカーを強くする楽しみ

各マシンはグレード5までチューンナップできる。最終的な性能は、まだ公開できないけど、お金に余裕があればできる限りチューンナップしていこう。タイムアタックモードでは、購入したマシンしか使えないのだ。

▲チューンナップするとグリップ以外の全性能が一段階アップする。

序盤はイージー!? テクニカルな3コースを紹介!!

クラス2までの序盤の3コースを紹介するぞ。ここまでは攻略ポイントがないといえるほど難易度はやさしいが適当に走るとあとで困ることになる。敵車は弱くても、しっかりとテクニックを磨くようにしておこう。

MYTHICAL COAST

今までの例でいえば、初級コースにあたるのがここ。賞金が最も安いが、コースが短いため手早く稼げる。

●ミシカルコースト

COURSE DATA

LENGTH 4641m

CLASS1 PRIZE	
1st	400eg
2nd	160eg
3rd	80eg

CLASS2 PRIZE	
1st	2400eg
2nd	1000eg
3rd	500eg

ショートコートなのでミスは禁物

よほどひねくれた人以外は、まず最初に走ると思われるコース。下の写真の2つのコーナー以外はポイントと呼べる場所がないほど。ただ、上のクラスになるとコースが短いだけにミスした場合の挽回が難しくなるぞ。

▶下り坂のコーナーは、ドリフト、グリップどちらでも可。

▲最終トンネルの前のコーナーは、ドリフトでなければキツイ。

ココがスゴいところ チェック!!

どこでもヌケる優良コース。敵車がダンゴ状態になっていても、3車線あるのでスイスイとヌケられる。上のクラスではライバルカーの妨害を受けるけど。

◀下のクラスならこんな状況で簡単にヌケられる。

Point 1 効率のいい賞金の稼ぎ方

賞金は各コースでも違うし、もちろんクラスが上がると高くなっていく。もし上のクラスに上がっても勝てないときは、下のクラスで稼ぐしかないわけだけど、実は下のクラスで1位になるより、上のクラスの3位のほうが賞金は高いのだ。たとえばクラス1で1位の賞金を得るより、クラス2のどれかのコースで3位に入るほうがより多くの賞金が稼げるのである。もちろん上のクラスでも3位に入れるぐらいの腕がなければ意味がないけどね。また、すべてのコースで1位が取れる実力なら、初めに所有しているエスペランザとオーバルコース用のファタリタの2台だけを使う最短節約パターンも可能だ。

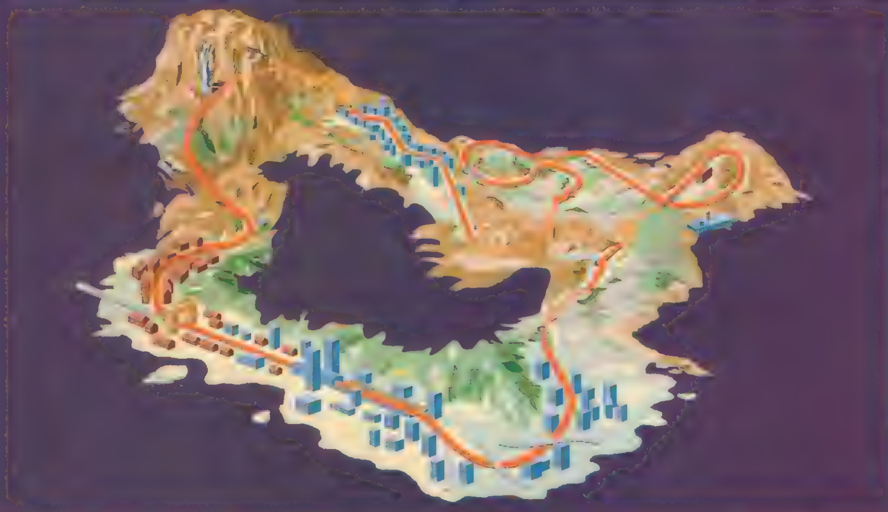
▲どうしても早くクリアしたい人は、このエスペランザをしつこく使ってみよう。でもオーバルコースだけは他のマシンで。

▼後半のクラスになると、人によっては3位狙いという状況になる恐れが…。

OVER PASS CITY

いわゆる中級コース。賞金が高いがロングコースなので時間がかかり、ここで稼ぐには根気がいる。

●オーバーパスシティ



COURSE DATA

LENGTH 6640m	
CLASS1 PRIZE	
1st	550eg
2nd	240eg
3rd	120eg
CLASS2 PRIZE	
1st	3400eg
2nd	1400eg
3rd	750eg

アップダウンが激しいロングコース

『レイジ』のウリでもあるアップダウンを前面に押し出したコース。MTを選んだ人はタコメーターの回転数をチェックしながらシフトチェンジしていこう。ここは加速タイプのマシンと相性がいいが、直線のスピードにもの足りなさを覚えるかもしれない。

◀このコースは極端な急坂があるので、MTの場合シフトミスをしないようにしよう。ATなら非常にラクなんだけどね。

▶坂も多いわりにコーナーも多い。見た目よりも緩やかだったりするけど、上のクラスではドリフトでなければ曲がれなくなるぞ。

◀ここは初めて走るとついつい右に曲がってしまいがちなので注意しよう。

▶前方の風景が開けた見晴らしのいい下り坂。この先には複合コーナーがあるぞ。

ココがヌキどころ チェック!!

坂で敵車をヌクことが多いが、後半の2ヶ所のトンネルでも敵車を捕まえることが多いので最後まであきらめないようにしよう。

◀道幅が広い坂の上は、ヌキどころ。逆にヌカれることもあるけどね。

▶後半のトンネルはかなりヌキやすい。ここで逆転できることが多いぞ。

Point 2 ライバルカーの見分け方

クラス3ぐらいまでは、マイカーの性能がよかったり、敵車も甘いのでよくわからないかもしれないけど、各コースには3台のライバルカーが存在する。この車は幅寄せをしてきたり、マイカーをストーカーのごとくしつこくつけまわしたりするやっかいな奴。普通の車はマイペースで走っているため、1度抜いたら抜き返されることはまずないが、奴らはいつのまにか後ろに忍び寄りマイカーがミスしたりした場合に再び抜き去っていくのだ。その見分け方はまず1位を走ってる奴。ボディのまん中にラインが入ってる奴。そして他の車とフォルムが違う奴である。奴らを見かけたら、妨害されないように注意しよう。

◀後ろからガンガンついてくるのだ。

LAKESIDE GATE

上級コースだけあって、道幅が狭くヌキどころも少ない。ライバルカーにいじめられやすい。

●レイクサイドゲート

LENGTH 6237m

COURSE DATA

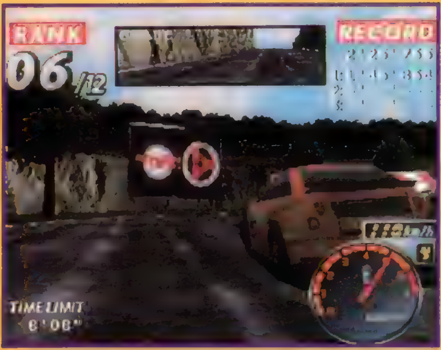
CLASS1 PRIZE	
1st	500eg
2nd	220eg
3rd	110eg

CLASS2 PRIZE	
1st	3200eg
2nd	1400eg
3rd	700eg

テクニカルな難関ミドルコース

テクニカルなコースで、走るとかなりおもしろい。でもライバルカーと普通の車のツープラトンな複合攻撃が待ってたりして、「どけ、この野郎」と思わず叫んでしまう可能性大。見た目よりキツイコーナーもあり、そんなとところに敵車がいたりすると…。ここはいかにヌイていくかが重要なコースなのだ。

▼狭い道で敵車に邪魔されることは当たり前。◀シケインで敵車を抜こうなんて考えないように。



◀坂を登った直後に急コーナー。このコース最大の難関ポイントだ。

◀ガンコンの看板があるコーナーは、ネジコンだとラクに曲がることができる。

ココがヌキどころ チェック!!

敵車がどのポイントを走っているか、が非常に重要。見た目よりも実際は狭く感じる道路なので、大丈夫と思ってもなぜかオカマを掘ることが多い。前半のトンネルのあたりは簡単なので、確実にヌイていこう。

◀このコースってけっこうイライラするんですよ。

Point 車とコースの相性

車のタイプとコースの相性は、下の表のとおり。常識的に考えれば、旋回タイプはテクニカルコース。高速タイプは直線の長いオーバルコース。というように相性に合わせて乗り換えてしまいがちだけど、必ずしもそうではなかったりする。実際GPモードでは、高速コース以外は相性をそれほど気にしないでも先に進めるのだ。でも、タイムアタックでベストを極めるには重要になってきそう。

▶高速タイプの車が活躍できるコースは次回に紹介。

MYTHICAL COAST	標準タイプ GNADE
OVER PASS CITY	加速タイプ LIZARD
LAKESIDE GATE	旋回タイプ AGE
THE EXTREME OVAL	高速タイプ ASSOLUTO

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

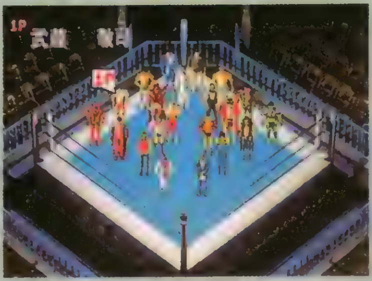
坂口征二（隠しキャラ）に続いてアントニオ猪木の参戦が発表され、さらなる盛り上がりを見せる『闘魂烈伝2』（猪木のBGMはもちろんあの曲だ！）。今号は獣神サンダー・ライガーの技リストを基に、『2』ならではのゲームシステムをチェックしていこう！

前作から大きくパワーアップした『2』に注目！

全国のプロレスファンを感動させた『闘魂烈伝』から1年、ついに『闘魂烈伝2』が登場する！ シンプルな操作性はそのままに、タッグマッチやバトルロイヤルまで遊べるようにパワーアップ！ 前作ではすべての面で成り立っていたわけではなかった「プロレス技三すくみ」システムにも改良が加えられ、よりゲーム性が豊かになっているのだ。レスラーのデザインや動きも細かく修正されたことで、臨場感もアップしている。もちろん雪崩式ドラゴン・スクリューといった〝旬の技〟もバッチリと網羅されているぞ！ 登場レスラー数やゲームモードが増えただけに、ちょっとやそっとでは遊び尽くせないかも…。今号では紹介していないけれど、ポリゴンで描かれたオープニングCGムービーも要チェックだ！

新日本プロレスリング 闘魂烈伝 2

ジャンル	プロレス	価格	¥5.800
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(1～15ブロック) マルチタップ(4人同時プレイ可能)
発売日	12月20日予定		



▲登場レスラー数が一気に増えたため、キャラ選択画面のデザインもこのように一新された。

獣神サンダー・ライガーの技リストから「2」のシステムを読み取ると…

技リストを細かくチェックすることで、「2」のシステムが見えてきた。ここではわかったことを各状況ごとに紹介していこう。なお、<Sグ>はSグロッキー、<Lグ>はLグロッキーの略で、<前向き>や<仰向け>共々、相手の体勢のことをさす。また「✚+⊗」とは「✚字キーを入れながら⊗ボタンを押す」という意味だ。

アピール

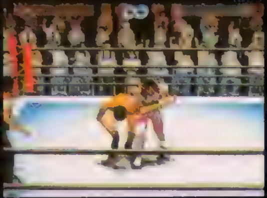
アピール中に攻撃ボタンを押すと、アピールを中断してすぐに攻撃するようになった。対戦時にはフェイントとして使えるかもしれない。なお、シングルマッチ時はLRボタンのどれを押してもアピールできるが、タッグ時は特定のボタン（P32参照）でしか出せない点に注意しよう。

◀2種類のアピールを使い分けられるように！

近距離攻撃

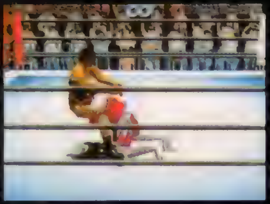
操作方法自体は前作と変わっていない。しかし、SグロッキーとLグロッキーという新要素が入ったため、結果的に技の種類が大きく増えている。

ライガーの場合、ショルダー・アームブリーカー中に⊗ボタンを押すことで、エルボースタンプに技を変化させられるようにもなっているぞ。


▶連係攻撃のエルボースタンプ。新システムだ。

ダッシュ攻撃

「1」はダッシュ攻撃に⊗（打撃技）しかなかったため、返されてしまうことも多かった。だが今回は◯（スープレックス技）や△（ストレッチ技）も出せるようになった関係で、「ダッシュしてきたから△で返す」という単純な戦法は通用しなくなったのだ。攻撃側にはうれしい、システム変更だ。


◀相手をダウンさせることができる両足タックル。

ライガーが持つ技は延べ 102種類！

■アピール■	
LR	ひねり潰してやるポーズ
✚+LR	指を立てて腕を振る
■近距離攻撃■	
×	掌打
×<Sグ>	ドロップキック
×<Lグ>	浴びせ蹴り
✚+×	アッパー掌打
✚+×<Sグ>	低空ドロップキック
✚+×<Lグ>	アッパー掌打
◯	高速ブレーンバスター
◯<Sグ>	投げっぱなしパワーボム
◯<Lグ>	ライガーボム
✚+◯	ツームストン・パイルドライバー
✚+◯<Sグ>	長滞空垂直落下式ブレーンバスター
✚+◯<Lグ>	サンダー・ライガーボム
△	ヘッドロック
△<Sグ>	ショルダー・アームブリーカー
上記モーション中に×	エルボースタンプ
△<Lグ>	スモール・パッケージホールド
✚+△	ネックブリーカー・ドロップ
✚+△<Sグ>	脇固め
✚+△<Lグ>	ウラカン・ラナ・インベルティダ
■ダッシュ攻撃■	
×	低空ドロップキック
×<Sグ>	ラリアット
×<Lグ>	浴びせ蹴り

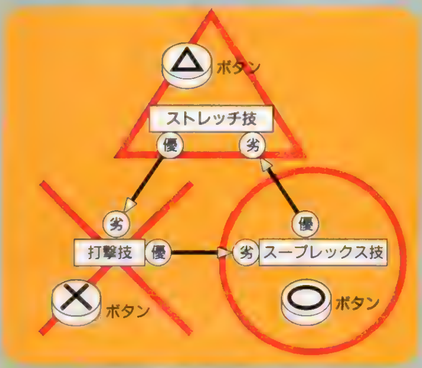
©NJPW ©1996 TOMY ©yuke's

CHECK 1 POINT

『闘魂2』のゲームシステムを理解しておこう！

❶基本は「プロレス技三すくみ」

攻撃するには×◎△のどれかを押せばＯＫ。各ボタンはそれぞれ打撃技、スープレックス（投げ）技、ストレッチ（関節）技に対応していて、自動的に技をかけてくれるようになっている。ただし、相手が間合い内にいないと空振りしてしまうぞ！　下は「プロレス技三すくみ」と呼ばれる、このゲームならではのシステムを図示したもの。例えば両者がスープレックス技と打撃技を同時に出した場合、打撃技を出した方が勝つという仕組みだ。



❷◻ボタンの重要性がアップ！

◻ボタンは、ダッシュしたり、ダウンしている相手を引き起こしたりするのに使われる。この「2」でも同様のことができるけれど、より細かい動きをとれるようにもなっているのだ。引き起こす場合を例にとると、１回押すと向かい合うように起こし、２回押すと背後を取るように起こす、といった具合。◻ボタンを効果的に使えるようになろう！

❸HPにはメインとサブがある

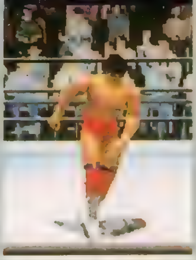
このゲームには体力ゲージがない。グロッキー状態から復活するまでの時間や、自分が技をかける際の動きを見て、メインＨＰの減り具合を判断できるようになっておこう。このほかに頭部、胸部、腕部、脚部の各部にはサブＨＰが設定されている。サブＨＰが減ると攻撃力が落ちたり、ストレッチ技でギブアップしてしまう可能性が出てきたりするのだ。

❹グロッキー状態が２種類に

攻撃を受け続けるとグロッキー状態になる。この間は無防備になり、相手の大技をくらいやすくなるので気をつけよう。なお、今回からグロッキーの種類が２つに増えている（前作のグロッキーをＳグロッキー、さらにダメージが大きい状態をＬグロッキーという）。上半身を大きくぐらつかせるＬグロッキーから回復するには、より長い時間が必要となるぞ。

Ｓグロッキー

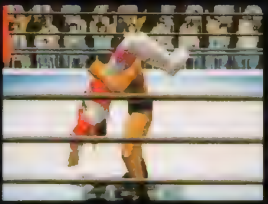
Ｌグロッキー



○<前向き>	両足タックル
○<後向き>	フェイスクラッシャー
△<前向き>	飛びつき式回転エビ固め
△<後向き>	高角度前方回転エビ固め
■ダッシュカウンター攻撃■	
×	浴びせ蹴り
○	フランケンシュタイナー
△	ウラカン・ラナ・インベルティダ
■スローカウンター攻撃■	
×	アッパー掌打
○	ケブラドーラ・コン・ヒーロ
△	スリーパーホールド
■リバウンド攻撃■	
×	トペ・デ・レベルサ
■バック攻撃■	
×<ノーマル&Sグ>	後頭部ドロップキック
×<Lグ>	低空ドロップキック
✚+×<ノーマル&Sグ>	延髄エルボースマッシュ
✚+×<Lグ>	浴びせ蹴り
○<ノーマル&Sグ>	ジャンピング・バックドロップ
○<Lグ>	ジャーマン・スープレックスホイップ
✚+○<ノーマル&Sグ>	ジャーマン・スープレックスホールド
✚+○<Lグ>	ライガー・スープレックスホールド
△<ノーマル&Sグ>	メキシカン・ストレッチ
△<Lグ>	チキンウィング・フェイスロック
✚+△<ノーマル&Sグ>	コブラツイスト
✚+△<Lグ>	高角度前方回転エビ固め返し技
返し技<HP多>	フライングメイヤー
上記モーション中に△	スリーパーホールド
上記モーション中に×	サッカーボールキック
返し技<HP少>	バックを取り返す

ダッシュカウンター攻撃

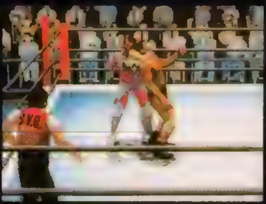
ダッシュカウンター攻撃とは、自分に向かって走ってきた相手に対して決める攻撃のこと。ダッシュ攻撃にパターンが増えた関係で、ダッシュカウンター攻撃も３種類用意されることになった。相手の技を読み切ったら、上の「プロレス技三すくみ」に従って返し技を出していこう。



▲○ボタンだとフランケンシュタイナーで返す。

スローカウンター攻撃

相手をロープに振り、返ってきたところに決めるのがこのスローカウンター攻撃（前作ではロープカウンター攻撃という名前だった）。反撃される可能性が小さいので、積極的に狙っていきたいところだ。相手をロープに振った後に自分も走れば、ダッシュ攻撃の方を出すこともできる。



▶からみつくように決めるスリーパーホールド。

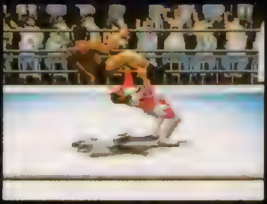
リバウンド攻撃

自分がロープに振られたときに取れる行動は２つ。ロープをつかんで跳ね返らないようにするか（方向転換中に◻ボタン）、逆にリバウンド攻撃で反撃するかだ。リバウンド攻撃は他の攻撃に比べて入力タイミングがシビアだが、その分相手の意表もつける。狙って出せるようになりたい。

◀側転後に背面アタックをするリバウンド攻撃。

バック攻撃

前作ではグロッキー状態にしないとまず不可能だったバック攻撃（相手の背後からの攻撃）も、タッグマッチの導入によりノーマル状態でも狙う機会が出てきた。技数も豊富に用意されているので、うまく使い分けたい。フライングメイヤーからの連係攻撃は、相手を投げた直後に出すぞ！

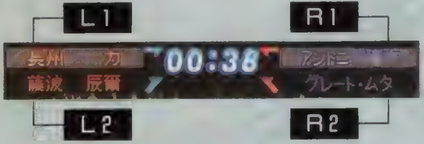


▶豪快なジャーマン・スープレックスホイップ！

CHECK 2 POINT タッグマッチ専用の操作方法も覚えておこう!

①ＬＲボタンでターゲットを選択

ＬＲボタンは各レスラーに割り振られている（下の例ではＬ１が長州、Ｒ２がムタ）。戦いたい相手のボタンを押せば、マイキャラがターゲットを認識してくれる（矢印がターゲットの方を向く）。なお、自分に割り振られているボタンはアピール用だ。



②仲間割れすることもできる!

相手がタッチしたら、すぐにターゲットを変更しよう。そうしないとコーナーに控えているレスラーの方を向いてしまうからだ（レスラー名の横に表示されている矢印の向きで確認できる）。なお、自分以外のレスラーを、プレイヤーの意志でターゲットに選べるのは①で紹介したとおり。ということはつまり、タッグパートナーに対しても攻撃することができるというわけ。１対３はきついぞ(笑)。

◀蝶野・長州組対ムタ・天山組だが、よく見ると１対３になっている。

③ツープラトン攻撃をするには…

２人がかりの攻撃をするには、あらかじめターゲットをグロッキー状態にしておく必要がある。うまくグロッキーにすることができたら正面（または背後）に並び、タイミングよく◎か△ボタンを押そう。ツープラトン攻撃（写真はブレーンバスター）を出せるぞ！

④特殊ツープラトン攻撃もあるぞ

レスラー限定の特殊ツープラトン攻撃も用意されている。ツープラトンパワーボムはパワーボムを使えるレスラーがいないとできないし（サポート役は誰でもＯＫ）、ダブルフェイスクラッシャーは両者がフェイスクラッシャーを使えないと出せないのだ。これらの技を出したいときはチーム構成にも気を配ろう。

⑤羽交い締めやカット攻撃も可能

グロッキー状態の相手を羽交い締めにしたり、ダウンしている相手を押さえつけることもできる。そうして味方の攻撃を呼び込み、大ダメージを負わせるのだ。味方がピンチのときは、勝手にリングインして救い出そう（これをカット攻撃という）。コーナーに控えているレスラーに打撃技を当てて、場外に落とすこともできるぞ！

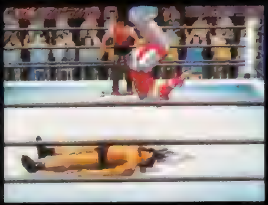
場外への攻撃

その場から出す攻撃と、ダッシュしてから出す攻撃が用意されているのは前作と同じ（場外への攻撃ができないレスラーもいる）。「２」ではさらに、相手の状態により技の内容が変化するようになったのだ。ライガーの場合は全４種類。倒立やラ・ケブラーダなどの美しい動きは必見！

◀ロープ際で倒立するというフェイント技。

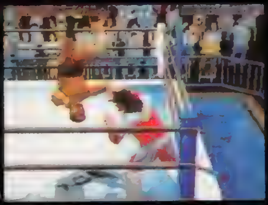
ダウン攻撃

ダウン中のレスラーへの攻撃箇所が頭部、上半身、下半身、脚部の４ブロックに増えた（前作では頭部と脚部のみ）。仰向けかうつぶせかによっても異なる技が出るため、延べ16種類もの技が出せるようになったのだ。起こす、引きずる、蹴飛ばす、向きを変える、などももちろんできるぞ。


▶体ごと相手にのしかかるサンセット・フリップ。

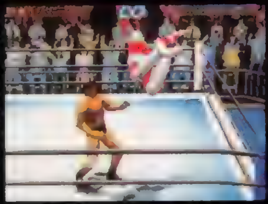
トップロープ上への攻撃

相手がトップロープに上がったときにボタンを押すことで、様々な返し技を出すことができる。前作と同じシステムなので、戸惑うことはないだろう。タッグマッチ時には「パートナーにムーンサルトを決めようとした相手を、雪崩式バックドロップでカットする」というシーンも見られそうだ。


◀デッドリードライブで投げ捨てるライガー。

トップロープからの攻撃

相手が立っているときにＬグロッキーかどうかで技が変化するようになった。同時に、ダウンしている相手への攻撃パターンも一気に増えている。相手が仰向けかうつぶせかで技が変わるのはもちろんのこと、相手の向き（頭がコーナー方向か、ロープ方向か）によっても異なる技が出るのだ。


▶美しいダイビング・ボディアタックが炸裂！

■場外への攻撃■	
止まって×<ノーマル&SG>	プランチャ・スイシーダ
止まって×<LG>	ラ・ケブラーダ
走りながら×<ノーマル&SG>	倒立アピール
走りながら×<LG>	スライディングキック
■ダウン攻撃■	
頭部で×<仰向け>	ストンピング
頭部で×<うつぶせ>	ニードロップ
上半身で×<仰向け>	サンセット・フリップ
上半身で×<うつぶせ>	エルボードロップ
下半身で×<仰向け>	ストンピング
下半身で×<うつぶせ>	ストンピング
脚部で×<仰向け>	ストンピング
脚部で×<うつぶせ>	ストンピング
頭部で△<仰向け>	チキンウィング・アームロック
頭部で△<うつぶせ>	ラ・マヒストラル
上半身で△<仰向け>	グリグリ
上半身で△<うつぶせ>	キャメルクラッチ
下半身で△<仰向け>	アキレス腱固め
下半身で△<うつぶせ>	ロメロ・スペシャル
上記モーション中に△	変形カベルナリア
脚部で△<仰向け>	足四の字固め（ライガー式）
脚部で△<うつぶせ>	ロメロ・スペシャル
上記モーション中に△	変形カベルナリア
■トップロープ上への攻撃■	
×	迎撃ドロップキック
○<前向き>	デッドリードライブ
○<後向き>	雪崩式バックドロップ
■トップロープからの攻撃■	
リング内へ×<ノーマル&SG>	ミサイルキック

CHECK 3 POINT 前作以上に充実しているモードの数々を見よ！

❶試合形式＆階級選択

試合形式はシングル、タッグ、バトルロイヤルの３種類から選べる。タッグとバトルロイヤルはマルチタップを利用することで、４人まで同時にプレイすることが可能だ。階級はヘビー級、Jr. ヘビー級、無差別の中から選ぶ（無差別とはヘビー級とJr. ヘビー級を併せた全選手が選べるモードだ。

❷ゲームモードの種類も豊富

ゲームモードは試合形式と階級選択ごとに複数用意されている。例えばヘビー級のシングルマッチでは、ＩＷＧＰヘビー級選手権試合やＧＩクライマックストーナメント戦、ＧＩクライマックスリーグ戦等が遊べるのだ。実際の新日本プロレスでも行なわれた闘魂烈伝杯も、もちろんプレイ可能だぞ！

▲こちらはトーナメント戦の結果画面。もちろん、リーグ戦でも遊ぶことができるぞ。

▼これはバトルロイヤル。対戦時はプレイヤーの友情が問われるモードといえそう（笑）。

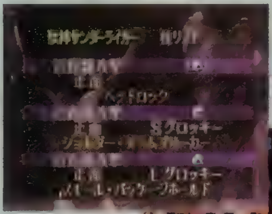
❸会場や難易度設定もバッチリ！

会場は東京会場Ａ～Ｃ、大阪会場Ａ～Ｂ、屋外特設リングの６種類、リング（マットのデザイン）も６種類用意されている。難易度（トレーニング、ストロング、セメントの３種類）や視点（オート、２Ｆ席、特別リングサイドの３種類）も自由に選べるので、自分に合った設定を見つけよう。

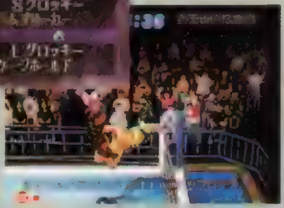
◀猪木のブレーンバスターを越中がすり抜けた瞬間（野外特設リングにて）。

❹オプションモードもさらに充実！

戦いの軌跡（ベルト保持者等のデータ）やベストバウト（メモリーカードに記録しておいた試合を再生する）といった前作にもあった機能は健在。技リストの存在もうれしい。レスラーが使った技の名前を画面下部に表示させることもできるようになったのだ。



▲ライガーの技リスト。全キャラ分用意されている。

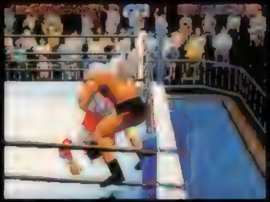


▼左下のＲＥＣゲージ分だけ試合内容を保存できる。

リング内へ×＜Ｌグ＞	ダイビング・ボディアタック
リング内へ×＜仰向け／ロープ＞	シューティングスター・プレス
※闘魂ラッシュ時	スターダスト・プレス
リング内へ×＜仰向け／コーナー＞	ダイビング・ヘッドバット
リング内へ×＜うつぶせ／ロープ＞	ダイビング・エルボードロップ
リング内へ×＜うつぶせ／コーナー＞	ダイビング・ニードロップ
場外へ×＜ノーマル＆Ｓグ＞	プランチャ・スイシーダ
場外へ×＜Ｌグ＞	トペ・コン・ヒーロ
■雪崩式攻撃■	
前向き時に○＜Ｓグ＞	雪崩式フランケンシュタイナー
前向き時に○＜Ｌグ＞	雪崩式フィッシャーマン・バスター
後向き時に○＜Ｓグ＞	雪崩式バックドロップ
後向き時に○＜Ｌグ＞	雪崩式バックドロップ
■コーナー串刺し攻撃■	
×	浴びせ蹴り
■鉄柵串刺し攻撃■	
×	ラリアット
■起き上がり攻撃■	
×	ドロップキック
✚＋×	アッパー掌打
○	フライングメイヤー
上記モーション中に△	スリーパーホールド
上記モーション中に×	サッカーボールキック
✚＋○	フランケンシュタイナー
△	スモール・パッケージホールド
✚＋△	ウラカン・ラナ・インベルティダ
■羽交い締め攻撃■	
近距離で×	浴びせ蹴り
ダッシュして×	ラリアット
トップロープから×	ミサイルキック

雪崩式攻撃

グロッキーにした相手をコーナーポストの前に立たせて◎を押せば、雪崩式攻撃を出すことができる。前作では相手の向きに応じて技が変化していたが、「2」ではさらにＳグロッキーかＬグロッキーかでも技が変わるようになった。ただ、雪崩式攻撃を持っていないレスラーもいるようだ。



◀芸術品と呼べる雪崩式フランケンシュタイナー。

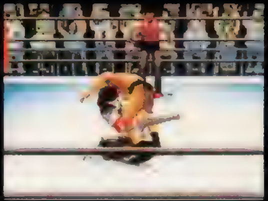
串刺し攻撃

ここではまとめて串刺し攻撃と呼んでいるが、正確にいうとコーナー串刺し攻撃と鉄柵串刺し攻撃に分けることができる。前者はリング内でコーナーマットに相手を振った後に出す攻撃で、後者は場外で鉄柵に相手を振った後に出す攻撃だ。リング内外でライガーは違う技を出すようになった。

▶ライガーの串刺しラリアット。場外専用の技だ。

起き上がり攻撃

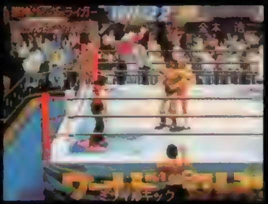
起き上がるときにボタンを押し続けると、起きた直後に技を出すことができる。ライガーの起き上がりに打撃技を重ねられたときは、△ボタンを押しながら起き上がろう。こうするとスモール・パッケージホールドがすぐに出て、うまく切り返せる（「三すくみ」に従ってこちらが勝つ）からだ。



◀起きた瞬間にスモール・パッケージホールド！

羽交い締め攻撃

味方が相手を羽交い締めしているときにしか出せない、タッグマッチかバトルロイヤル限定の特殊攻撃。打撃技しか出せないが、近距離、ダッシュ、トップロープの３パターンが用意されているので、うまく使い分けたい。ただし、相手に逃げられてしまうと同士討ちするハメになるぞ。



▶ミサイルキック。呼吸を合わせ、ぜひ決めたい。

〈注目のシステム〉記念品集めに迫る

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険™

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険			
ジャンル	格闘ACT	価格	¥5.800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日		

コナミの3Dポリゴン格闘ということで何かと話題の「ライトニングレジェンド」も、発売日まであとわずか！ 発売1カ月前の今回はこのゲームの最大の特徴“記念品”について大紹介！

◀思わずほっぺたが落ちちゃいそうで、美味しそうなカレーライス。食べられないんだけどね。

▶大悟についての詳しいプロフィール。キャラの設定は細かいぞ。

雷王大悟 RAIOH DAIGO

大悟が持っている記念品は、子どもらしい物が多いんだ。「けん玉」や「サッカーボール」、「スポーツシューズ」など、男の子が喜びそうな記念品が揃ってるぞ。大悟のプロフィールが見られるのは、「ぬいぐるみ」と「大悟のペンダント」だ。

キャラ別、記念品の傾向をチェック！

このゲームでは、勝負に決着がつくと相手から“記念品”としていろいろなアイテムを入手することができるのだ。記念品は200種類以上もあり、格闘ゲームに、記念品を集めるという新しい楽しみ方を取り入れることで、1Pでは単調になりがちだった対戦格闘ACTが長く楽しめるようになっているぞ。

記念品は、相手と戦った内容や勝負結果の条件によって入手できるものが異なり、一度入手した記念品は図鑑に残すことも可能だ。

▲対戦相手や試合結果、戦いの内容で入手できる記念品が変化するので、全種類集めるのは大変だけど、それがまた楽しみでもあるんだよね。

▼記念品を調べることで、いろんな情報を知ることもできる。入手が難しいものも…。

▲入手した記念品は、キャラクター別にちゃんと保管され、いつでも見ることができるのだ。目指せ200種類！

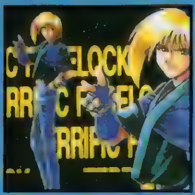
宇坂まゆ

まゆは、「りんごのお風呂セット」や「悪人ご用セット」、「桜吹雪」……と、一貫性のない記念品を持っている。なかでも意味不明なのが、「捨てワンちゃん」だ(笑)。また、「ぬいぐるみ」と「ブレスレット」で、まゆについてのプロフィールが見られる。

▶これが、まゆのプロフィール画面だ。

▲COMのまゆは強く、なかなか思ったように試合が展開しないので入手できる記念品にばらつきがでそう。これは比較的簡単に入手できる記念品の「捨てワンちゃん」だが、その用途については謎。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED .Development by KCET.



テリフィック＝フォーロック

TERRIFIC FORELOCK

さらわれたお姫様を捜す目的を持つフォーロック。彼が所有する「姫のブロマイド」という記念品で、お姫様についての情報を見ることが可能。他には「ペンダント」や「三つ橋」、といった記念品がある。プロフィールは「ぬいぐるみ」と「騎士の紋章」で。

▶フォーロックの記念品一覧。この他にもあるよ。

▲これが、さらわれたお姫様についての設定。フォーロックが出す「姫のブロマイド」は、ぜひ入手したい記念品だ。勝敗についての条件は厳しくないが、使用するキャラクターに注意しよう。

アドルフ＝レーツェル

ADOLF RÄTZEL

忍者風の謎の覆面男アドルフは、「学術書」に「カンテラ」、「アドルフのベルト」など、これまた謎の記念品が多いのが特徴的だ。また、「ぬいぐるみ」と「ペンダント」で、アドルフのプロフィールを見ることができるぞ。どんな内容なのだろうか？

▶これぞまさしく謎の記念品、「土偶」。これって!?

▲同じ種類の記念品を入手しても、ちゃんと数が保存される。しかし、同じ記念品をいくつも持っていてもしょうがないので、戦い方や使用キャラクターなどの条件をいろいろ変えて試してみよう。

ランカーク＝ヘイトリッド

RANKERK HATRED

▲これが、マッチョになれる記念品の「ハードパンチャー」。これをある条件で使用すれば、ムキムキのキャラを、実際のゲーム画面で見ることができるのだ。他にもこのような使い方の記念品がある。

ランカークが所有する記念品の「ハードパンチャー」は、使用することであるキャラの体がマッチョになり、ゲーム中のグラフィックも変化するので楽しいぞ。また、ランカークのプロフィールは、「ぬいぐるみ」と「ランカークのマント」で見られる。

◀ちょっとカワイイ、「妖獣の赤ちゃん」の記念品。

モコモコ

MOKOMOKO

▲へんてこな記念品をいっぱい持っているモコモコ。彼の正体も気になるが、どうしてこんなものを持っているのかも、スッゴク知りたくなるよね。しゃべれないキャラだけに記念品は重要な情報源だ。

伝説の綿毛獣ムクムク族のモコモコは「大トロ」や「イクラ丼」、「常緑樹の葉」といった、外見からはイマイチ想像がつかない記念品を所持している。モコモコについて詳しく知りたい人は「ぬいぐるみ」と「ムクムク族の石」を入手して調べよう。

◀モコモコとの戦いも、かなり大変だぞ。ガンバ!!

銀雪

SHIROGANE YUKI

▶雪の記念品は、こんな感じ。彼女のは、真っ先に揃えたくなるよね。

◀雪のプロフィールで、彼女のヒミツをさぐっちゃえ！

雪は、女の子らしくカワイイ記念品を持っているんだ。「紙風船」、「ランドセル」など、いかにも雪って感じだね。彼女のプロフィールは、「ぬいぐるみ」と「帽子」だ。

愛宕美砂

ATAGO MISA

▶み、み、「美砂のブラジャー」!? これで、一体何ができるのかは、お楽しみ。

▲双子の姉についての情報も、ちゃんと知ることができるのだ。

ナイスバディの美砂は、「ピンクのルージュ」や「お化粧コンパクト」など大人の雰囲気の記念品を持つ。プロフィールは「ぬいぐるみ」と「イヤリング」で見られる。

プレイヤーキャラ全14人がついに集結したのだ!

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝3

敵、味方合わせて総勢30人ものキャラクターが登場する『3』。プレイヤーキャラの数も『1』のときの倍近い14人までボリュームアップ！　今号では、『3』で初登場する新キャラ3人&まだ画面公開していなかった女性キャラ2人を、最新の写真で紹介。3人の新キャラのイラストも初公開だ。

闘神伝3

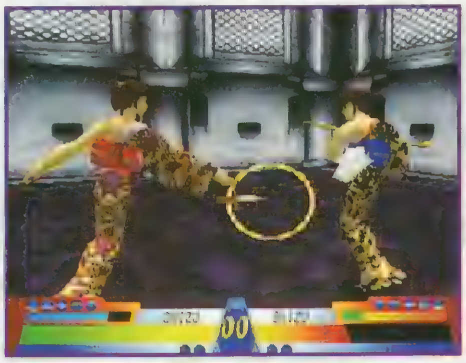
ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

侠気に溢れた勝ち気な女性博徒、参上！

14人目のプレイヤーキャラ、ついに登場！ その名は

Fuji Shizuku
藤雫

関西を地場とする流れ者の博徒。汚いことをする人間が大嫌いで、そういうヤツにはつい焼きを入れたくなる。勝負ごとに強く、勝ち気な性格をしているが、情にもろいという一面も併せ持つ。ある日、雫の弟分が港で少年を助けてきた。彼が肌身離さず抱えているトランクケースの中には血まみれのチェーンソーが…。その少年（デヴィッド）を助けたときから、雫も謎の組織に狙われることになったのである。



◀飛び道具であるナイフ投げ。ソフィアのサンダーリングのように水平発射と斜上発射を使い分けることができる。ジャンプ中に出すことも可能だ（空中では斜下発射と水平発射になる）。

▼その場で大きくバック宙しながら相手を天井まで蹴り上げるという、サマーソルト系の技。

▼竜巻旋風脚。その場で回転しつつ相手をふっ飛ばす技。地上で出す死の舞いといった感じ。

▲両手を大きく広げながら天高く舞い上がる必殺技。エイジの飛翔斬によく似た、対空兵器系の技だ。空中コンボのとどめに使えるかも？

©TAKARA 1997 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1997 ※画面写真はすべて30フレームモードのものです。

ひとクセもふたクセもありそうな『3』から参戦したキャラクターたち!

チェーンソーを武器に戦う少年

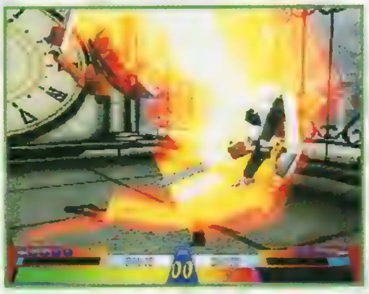
デヴィッド David

姐御肌の日本人女性藤雫、雫の物語にもからんでくる15歳の少年デヴィッド、そしてトレーシーと共に謎の組織を追う巖城汀。「3」で初登場となる3人の新キャラは、どれも今までの対戦格闘ゲームにはいなかったタイプばかりだ。武器も長煙管(きせる)&投げナイフ、チェーンソー&トカレフ、自動拳銃&特殊警棒とバラエティ豊か。「2」までに出てきたキャラと比べてみても、個性で負けていないことがわかってもらえるだろう。

▲相手を浮かせることができるニーキック。この技を接近戦で決め、空中コンボにつなげるのが理想的な攻撃パターンか?

◀弾込め(写真内右)。巖城の銃のマガジンには、6発しか弾が込められないので、撃ち尽くしたらこの動作で弾を補充する。

◀チェーンソーを大きく前方に突き出して相手をふっ飛ばすギャング・マッシャー。



▶リバーサル・トラップ。ジャンプしながら武器を振り回す技。ハデなエフェクトにも注目してほしい。

拳銃と特殊警棒を使う日本の刑事

巖城 汀 Iwashiro Nagisa

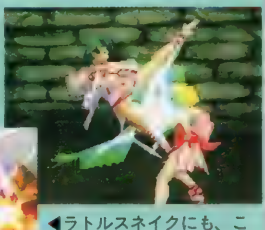
お待たせしました!『3』版のエリスとソフィアを大公開!!

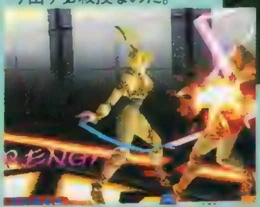
今まで紹介できなかった2人の人気キャラの画面写真を初公開。新技も増え、新しいボイスも収録されているぞ! 「3」になったことで、彼女たちの魅力もさらにアップした!

◀エリスのロリポップ。壁際で当てれば、かなりの回数ヒットさせることができるぞ。

▲ソフィアの跳ね上げ攻撃。これを決めると相手は浮くので、追い打ちを狙っていける。

▶エリスの新技、ニューヨークニューヨーク。相手に向かってジャンプし、空中で何発ものキック攻撃を繰り出す必殺技なのだ。





◀ラトルスネイクにも、こんなエフェクトが入った。画面に表示される「RENGI(連技)」の数字がどんどん増えていくのが快感!

PlayStation
SEGASATURN
奇想天外ハプニング
クールじゃいられない！
OSARU'S ADVICE
DX おさる先生の
日本特急旅行ゲーム講座
その1 ボードゲーム史上屈指のマップの広さ。マス(駅)の数が、1850もあるぞ！
その2 ギャンブルツアー！喰いだおれツアー！ツアープランは22種類！すごいぞ！
その3 本物の観光情報満載！ホントに旅行している気分になるし、ゲーム以外にもデータベースとして活用できるんだ！
その4 旅行といっても、観光だけと思ったら大間違い！とんでもない数々のハプニングが、君を待ち受けているのだ！
その5 戦略性にとんでるぞ、ルーレット(運)だけでは勝てない、57枚のカードを駆使してライバルと差をつけろ!
その6 お金がなくなったら、アルバイトだ！普通のバイトばかりじゃないぞ！
その7 掘り出し物をみつけろ！そして高く売れ！
その8 このボードゲームをはじめたら、普通の盛り上がりじゃすまないぞ！やる友人には、注意せよ！
愛と野望と観光の旅が今始まる！
DX
LET'S TRAVEL IN JAPAN
日本特急旅行ゲーム®
プレイステーション・セガサターン対応
1996年12月発売
¥5,800(税別)/ボードゲーム
プレイ人数1～5人
日特 冬の8大名産品どーんとプレゼント
あそびは文化
タカラ
© TAKARA CO.,LTD. 1996.
株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラ こども商品券
TAKARA

PlayStation

待機命令解除！マクロス出撃開始！

長い開発期間を経て、いよいよマクロス完成の日が近づいた。完全変形をより極めた6機のバルキリー！
それぞれに強化されたポテンシャリティ！ 極限まで美しさを追求した映像！
すべてにわたって究極を追い求めたマクロス、それは君の想像を遥かに超える！

VF-1 X-Plus VALKYRIE: Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m/8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING 3: Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11 B THUNDER BOLT: Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17 D NIGHT MARE: Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19 A EXCALIBUR: Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL 2: Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

'97年2月発売予定

完全変形3Dシューティング 6,800円(税別)
アナログジョイスティック/メモリーカード対応

ゲーム内容のさらなるアップのため、発売が大幅に遅れましたこと心よりお詫び申し上げます。

※画面写真は開発中のものです。

"PlayStation ロゴ" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL

EMOTION

発売・問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社　〒111　東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F　第1事業部 TEL 03-5828-3061

キックオフ——ネットを揺らす風が、歓声に変わった。

キックオフのホイッスル。試合開始を待った観衆の熱気が、歓声となってグランドに弾けた。
華麗なドリブル、巧みなパスワーク、そして入魂のシュート。
プレイの一つ一つに、スタジアムのボルテージは高まっていく。
この熱気、この興奮…スタジアムの臨場感が
ゲームから伝わってきた気がした。

- スタジアム、選手は全てポリゴン使用。選手キャラにはモーションキャプチャーを採用。さらに顔、筋肉、ユニホームのしわまで、全てをマッピングし、よりリアルでスムーズな動きを実現。
- 実況には、前作で大好評のジョン・カビラ氏（ラジオパーソナリティ）、解説は松木安太郎氏（元ヴェルディ川崎監督）を起用。また16クラブ個別に応援音声を収録。かつてないスタジアムの臨場感を体感できます。
- フォーメンション数、作戦数を増加。多才な攻撃パターンが可能。
- 視点切り替えは遠距離・中距離・近距離・縦視点の4段階。

J.LEAGUE 実況ウイニングイレブン WINNING ELEVEN 97

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

予価5,800円（税別）

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

コナミ株式会社
本　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
横浜営業所／〒220 横浜市西区みなとみらい2-2-1-1
神戸営業所／〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
新潟出張所／〒950 新潟市南笹口1-1-24
宇都宮出張所／〒321 宇都宮市中央2-5-12
千葉出張所／〒273 千葉県船橋市本町6-18-5

歓喜と悪夢。アリーナを二つの空気が支配した。

一つのプレイが、試合をひっくり返してしまうことがある。
まさに、そんなプレイの応酬であるバスケのゲームでは、
観衆の怒涛の歓声と失意の絶叫が交錯し、
アリーナは興奮と熱狂の極限状態に達する。
このゲームの臨場感に、
思わず本気で一喜一憂している自分に気付いた。

- 300名以上のNBA選手が実名で登場。個別に3Dモデルを作成しているので、顔・体型もリアルに再現。オリジナル選手も作れる
- 床面の映り込みにまでこだわったグラフィックは、前作よりさらにパワーアップ！もちろん3Dフルポリゴン使用
- 多彩なドリブルテクニックやポストプレイがアクションボタンひとつで可能。豪快にきめよう！ダンクシュートは18種類
- トレードもOK。君だけのオリジナルチームを作ろう
- 英語の実況もパワーアップ！ゲームもさらにエキサイティング！

NBA POWER DUNKERS 2™
パワーダンカーズ

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

予価5,800円（税別）

The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties Inc. and the respective NBA member teams and may not be used in whole or in part without the prior written consent of NBA Properties Inc. ©1996 NBA Properties Inc. All rights reserved.

静岡出張所／〒420 静岡県静岡市吉野町 2-12
京都出張所／〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所／〒880 宮崎県宮崎市老松 1-4-35

■最新情報はコナミテレホンサービス
東京 03(3436)2277 毎月第2・4月曜
大阪 06(455)0477 内容一新"

■インターネット情報サービス
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

■商品に関するお問い合わせは
●お客様相談室
コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00 午後1:00～5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください

RPG キャンペーン

ソフトに入っているシールの組み合わせによって、オリジナルマウスパッドなど超レアなプレミアムグッズがもらえる!! 参加方法は店頭に置いてあるチラシをご覧ください。

11/10 SUN~ ラジオドラマ OnAir!

日曜25：00~TBSラジオ

「子安・氷上のゲムドラナイト」

エタメロのみんなに毎週逢える！

“PS”マークおよび“PlayStation”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

CD サイトロンファンタスティックキャラクターシリーズ

「エターナルメロディ」 好評発売中 定価2,500円

セガサターン版＆プレイステーション版
オープニング·エンディング曲を含むサウンドトラックCD。

「エターナルメロディドラマCD」 12月4日発売予定 定価2,500円

ラジオで放送しなかったバージョンを含むファン垂涎の一枚。

PlayStation
やっと君に出逢えるね。
電撃攻略王「エターナルメロディ 公式攻略ガイド」
セガサターン・プレイステーション両機種に完全対応。
恋も冒険もパーフェクトクリア！
11月22日発売予定
予価980円
電撃コミックス「エターナルメロディ・アンソロジー」
1月発売予定
価格未定
主要登場キャラを主人公としたショート・コミックと、
ゲームを楽しむためのファンブックが合体した、EMファンのための本です。
電撃文庫「エターナルメロディ」来春発売予定 価格未定
ゲームには描かれていなかったエタメロの世界。もう一つの冒険が君を呼んでいる。
電撃PlayStation 人気NO.1
プレイステーション版
大好評発売中
希望小売価格5,800円（税別）
MEDIAWORKS
©1996 MediaWorks inc.
(株)メディアワークス ゲーム事業部 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
ユーザーサポート電話 052-773-7083

PlayStation
SEGASATURN
ODA 政府開発援助の名の下に、新たな公害問題を第3国に輸出する日本。
自然と共存する生活を失い、職を求めて来日する外国人労働者。
国内の産業廃棄物処理を地方に押し付ける都会。
土地と生活を失い、出稼ぎに出る地方労働者。
都会への夢を法外な価格で売る、闇ブローカー。
大都会の閉鎖性と新しい階級システムに、
夢敗れて生まれる失意、貧困、差別。
そうした者を救う受け皿を持たない
未完成な大都会に繁茂する
ドラッグ、暴力、人身売買、人体売買、
少年犯罪、外国人犯罪、
過激なナショナリズムの台頭。
探偵 神宮寺三郎
「未完のルポ」
すべてを犠牲にそそり立つ、巨大なビル群。
〜いったいこの国はどうなっちまってんだよ〜
昨夜少年たちの暴行から救った
ホームレスと語りながら、
神宮寺は辛鬱な面持ちでたばこを
吹かしていた。
彼の目の前には、この町の空虚な
プライドを自分のものとし、脇目も振らずに職場に向かう、季節感のない、
無個性なスーツの行進が、いつ果てるともなく続いていた。
11月29日堂々発売
プレイステーション、セガサターン同時発売!
定価5,800円
探偵神宮寺三郎 新ストーリーで(株)ケイエスエスよりオリジナル小説化決定!
勁文社、双葉社より攻略本発売決定!!
人生のエッセンス
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
TEL.03-3220-8030
©1996 DATA EAST CORP.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
謎の事件簿キャンペーン!!
ゲーム中の「謎の事件簿」神宮寺三郎編で犯人を解き、アンケートハガキに答えを記入し、送ってください。なんと神宮寺愛用のシステム手帳を抽選で1,000名様にプレゼント! 期間は'97年1月末日の消印まで有効です。
12月上旬 街頭ビジョンに注目!
SEGASATURNおよびSEGASATURNマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

攻略Station

アークザラッドII
エターナルメロディ
女神異聞録ペルソナ
はるかぜ戦隊Vフォース

ゲーム画面：©1996 MEDIA WORKS Inc. ＣＧ：池田爆発郎

アークザラッドⅡ

隠しアイテム＆隠しフィーチャーの極秘情報を早くも公開！
内容充実のストーリー攻略もありで、今回も目が離せない!!

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	11月1日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

♪パパンパパンパンパン「隠しアイテムはいくつ見つけたか？」
♪パパンパパンパンパン「手配モンスターは全部やっつけろ！」
♪パパンパパンパンパン「ちょこは仲間にしろよ！」じゃ、また来週!!

というわけで（ドリフはあまりに古かったか…）、秘密の"隠し"も盛りだくさんの『アークザラッドⅡ』。今回の記事ではその一部を紹介しているわけだけど、それらを探しながらプレイすれば、ゲームをより深く楽しめることうけあいなのだ。　（が）

特報!!

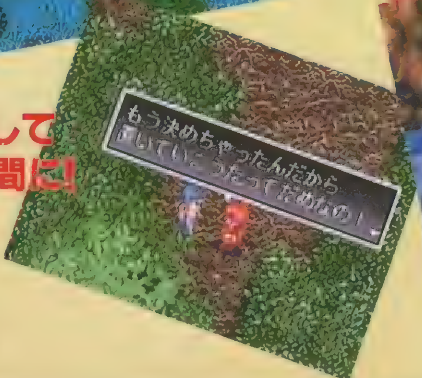
『Ⅱ』にもやっぱりいた!!

前作では最強の召喚キャラとして登場した"ちょこ"。その彼女がなんと、「アークⅡ」にも登場するのだ！　今回のちょこはプレイヤーキャラ扱いで、ちゃんと声も入っているぞ!!

100万馬力（笑）の女の子
ちょこ

ちょこは冒険して大きくなるの

ちょこ発見！



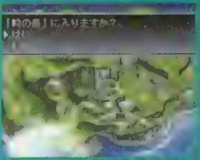
そして仲間に！

超破壊力のキック！

ちょこを仲間にするためには？

●ちょこのいる"時の森"を探せ!!

『アークⅡ』でちょこを仲間にできるスポットは、クレニア島にある"時の森"。ただし、時の森へ入るにはある条件を満たさなければならない。条件については下の本文を参照のこと。



"時の森"発見!!

●ちょこと知り合うための条件

1. クレニア島にある"時の森"へ行く
2. トココの村でちょこの家に一泊する
3. 翌朝、ちょこの話を1つも漏らさずに聞きながら森の出口へ
4. ちょこが出口で仲間になる！

時の森の奥にひっそりとある"トココの村"。そこにたどりつければ、元気でかわいいちょことの出会いが待っている。だが村を囲んでいる時の森が、天然の迷路ともいうべき複雑さでパーティの侵入を阻むのだ。特定のルート（最初の分かれ道を上、次は右……といった感じ。正解のルートは複数ある）に進まないと、森を抜けることはできない。

●時の森に入るための条件とは？

時の森に入るための条件は、アララトスの"遺跡ダンジョン"で一度ちょこに会っていること。遺跡ダンジョンの地下[illegible]階にいるちょこと戦って勝つと、戦闘終了後に仲間に加わる。そのまま地上に戻るとちょこが仲間からはずれてしまうが、ひきかえに時の森へ入れるようになるのだ。なお、ちょこを仲間にしている前作のクリアデータを継承してゲームを始めた場合、その条件は自動的にクリアされる。

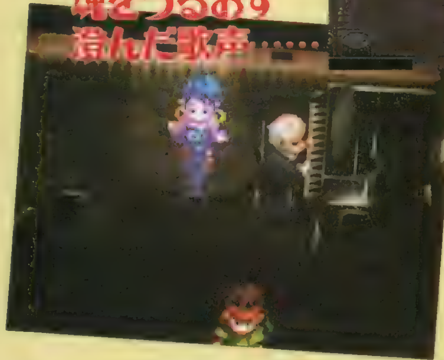
まだまだあるぞ『アークII』の秘密！ 隠しフィーチャーを一挙大公開だ

[チャンスは1回、キミはシャンテの歌を聞いたか？]

評判の歌姫だったシャンテ。しかし、彼女の美声を耳にする機会は残念ながらない……と思われていたのだが、実はゲーム中に一度きりだけど、シャンテの歌を聞けるチャンスがあるぞ。

ストーリー序盤でシュウが仲間に加わったら、そのまま眠らずに酒場へ。するとシャンテがステージで歌いだすのだ。これはチェックすべし。

▲シャンテに謎の組織の調査を依頼した後、アパートでシュウが仲間になったら酒場に戻ろう。



◀そこにはステージで歌うシャンテの姿が！ じんわりと心にしみこむ彼女の歌に聞き入ろう。

[シュウの"盗む"で入手できる貴重品]

アイテムの中には、シュウが特定のモンスターから盗むことでしか入手できない貴重な物もある。ここで紹介する以外にも多数あるので、いろんな相手に"盗む"の特殊能力を試してみよう。

「ルビー」
キャラクターのレベルを上げるアイテム

ギルドで請け負える仕事"インディゴスの宝石強盗団"に登場する手配モンスター、ドクスンから盗める。もしかして、宝石店から盗まれたばかりの…？

「グランドナイフ」
"地"属性の短剣。攻撃力はかなり高い。

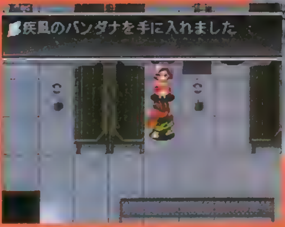
インディゴスの下水道に隠れている手配モンスター、シャムスから盗むことができる。入手できる時点ではかなり優秀な武器、リーザに装備させよう。

[ゲーム序盤から中盤にかけて手に入る隠しアイテム一覧]

隠しアイテムを見つけるコツは、話ができる人とはとりあえずひと通り会話してみることと、マップは隅々まで念を入れて調べること。ここで紹介している4つもおおむねその条件に当てはまっているので、隠しアイテム探しの参考になるだろう。ところで、フリーバトルエリアなどの戦闘が起こる場所では、たまに障害物の向こう側にある（あるいは囲まれている）宝箱を目にすることがある。それらは戦闘中に障害物を跳び越えて取りに行くのだ。

1 疾風のバンダナ
入手場所：アルディア空港

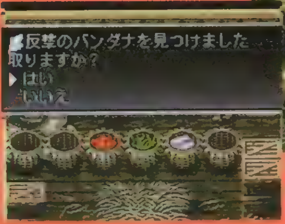
空港のロビーでアルフレッドが逃げたあとに、人質になっていた女性に話しかけるともらえる。ちょっぴりロマンスな展開は見もの。

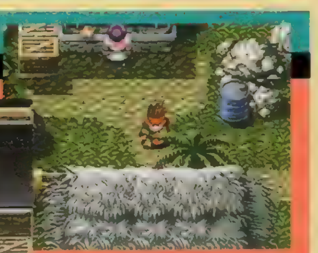


▲うっかり女性と話し忘れて飛行船の中に進んでしまうと、もう取れない。注意しよう。

2 反撃のバンダナ
入手場所：ヤゴス島・ユド村

水道の下にある民家に裏口から入ると入手できる。正面から入ったときに、壺の向こう側に置かれている宝箱が気になった人も多いのでは？

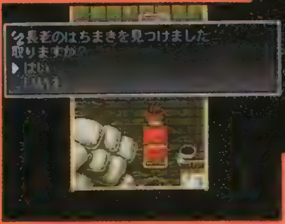




▲装備すると反撃レベルが上がるありがたいアイテム。リーザやシャンテに装備させたい。

3 長老のはちまき
入手場所：ヤゴス島・ユド村

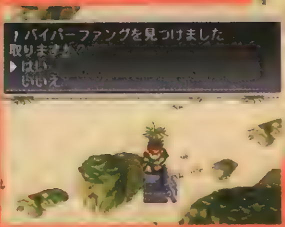
犬を飼っている家の地下に隠されている。地下室に隠し通路があるので、しらみつぶしに壁にぶつかって入れる場所を探してみよう。



▲装備すると敵の攻撃をガードする確率がアップする。反撃のバンダナとの2重巻きも有効。

4 バイパーファング
入手場所：サルバ砂漠

サルバ砂漠の中央（用心棒ジェフリーが出現するバトルエリア）で、右下の出口から下のエリアに進むと宝箱の中から見つかる。



▲高い攻撃力もそうだが、何といっても毒の追加効果が嬉しい。バンディットの武器に最適。

アークザラッドII

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

それぞれの決意を胸に、世界各地へ散っていく仲間たち。物語は中盤に突入!

ガルアーノの策略で瀕死の重傷を負ったエルクを救出し、崩壊する“白い家”から脱出したアークとシュウたち。彼らを乗せたシルバーノアはアルディアを離れ、ククルのいるトウヴィルへと向かう。ここから先の物語では、ククルとの出会いをきっかけに、シュウを始めとした仲間たちがそれぞれ別行動を開始するのだ。世界各地に散ったキャラクターは、基本的に2人ずつのコンビを組んで行動する。当然、メンバーが揃っていたときよりも戦力はかなり低下するぞ。モンスターとのバトルには、これまで以上に慎重かつ綿密な作戦をもってのぞもう。

キメラ研究所のあるロマリアに仲間がつどう!

◀中盤のストーリーでは、キャラクターそれぞれのバックグラウンドが浮き彫りにされる。感動のエピソードが続出だ。

主人公たちの軌跡

- 緑の矢印 …………シュウ
- 赤の矢印 …………シャンテ、グルガ
- 青の矢印 …………リーザ、ゴーゲン
- ピンクの矢印 …………エルク、ポコ

シュウ&シャンテ編

① ククルの神殿→トウヴィルの岸壁

ガルアーノを追ってロマリアへ行く決心をするシュウとシャンテだが、シルバーノアは整備中で動けない。ここでククルに頼めば、魔法でパレンシアに送ってもらえる。

▼

② パレンシア

パレンシアにワープしたあと、早速スメリア空港に足を運んでロマリア行きの便を探そうとすると、一般人が飛行船に乗ることは禁じられていると追い払われてしまう。いつのまにかスメリア空港は、ロマリア直轄の軍用空港になっていたらしい。仕方がないのでパレンシアに戻り、人々から情報を集めてみよう。最近のロマリア軍についてのさまざまな話が聞ける。

▼

③ ダウンタウン

心優しい人ばかりが住む素朴な町、ダウンタウン。ここの住人たちは、ロマリアのことをあまり快くは思っていないようだ。人々の間では、ロマリア軍の悪い噂が密かにささやかれている。話を聞いて回ればそれらの噂を聞けるのはもちろん、頼りになるらしい“何でも屋”の情報も入手できるぞ。

▼

④ ダウンタウンの酒場

店内の隅にあるソファーに1人たたずんでいる男。彼が噂の何でも屋“ペペ”だ。酒をおごってロマリア戦艦への潜入を依頼すると、交換条件として“クイナの丘”のモンスターが持っている“微かに光る石”を4個集めてこいと言われる。

TOWN MAP 4 【パレンシア】

スメリアの首都だが、その割には今ひとつ活気に乏しい町。ロマリア軍の不穏な動きが、人々の心に暗い影を落としているのだ。ショップでは強力な回復アイテムの回復果物が売られている。今後の苦しい戦闘に備えていくつか買っておこう。

気分屋ショップ売品リスト

復活の薬	1000G
万能薬	1000G
ロープ	2000G

気分屋ショップはいつ開く?

主人が気分屋でいつ開店するかもわからないこのお店。運がよければ開いているかも……。

案内掲示板

1. ショップ
2. 気分屋ショップ
3. 宿屋
4. ギルド
5. 酒場

パレンシアショップ売品リスト (単位はゴッズ)

復活の薬	1000G	ひざあて	1500G
万能薬	1000G	ライトシンバル	8000G
回復果物	400G	ウィップ	400G
いい薬草	82G	マシンガン	2000G
カタナ	1000G	ビートアタッカー	1000G
ライトハンマー	3000G	ビーク	1000G
フレイル	1000G	マスク	20G
ダガー	3000G	ライトシックル	2000G
フレイムトライデント	3000G	皮の服	800G
パワークラブ	4000G	ショルダー	2000G
クロー	800G		

⑤クイナの丘

ペペに仕事を依頼したあとなら、クイナの丘にいるワイバーンが微かに光る石を落とすようになる（依頼していないと落とさないので注意)。石を4個以上集めてペペに届けると、もう取れないぞ。記念に1個ぐらい余分に拾っておく？

▲ペペに手渡さないかぎり、微かに光る石は何個でも取れる。大して意味はないけど。

⑥ダウンタウンの酒場

微かに光る石を4個手に入れたら、ダウンタウンの酒場にいるペペに渡そう。これでいよいよロマリア軍の戦艦に潜入できる。戦艦の中はいわば敵の懐の中なので、常に危険と隣り合わせだ。念のために準備を整えてから出発すること。

⑦スメリア空港

はたしてどんな巧妙な手で戦艦に侵入するのかと思いきや、ペペが使った手段は木箱に2人を詰めて運び込むという何ともシンプルなもの。逆にこのストレートさゆえに、怪しまれずにすんだのだという考え方もできるが……。

⑧ロマリア戦艦

ペペの協力もあって、無事に戦艦の内部に入り込んだシュウたち。だが運悪く、見張りの兵士に発見されて追われることになってしまう。このまま逃げていても捕まるだけだと判断した2人は、戦艦の格納庫にある戦闘機を奪ってロマリアへ直行する作戦に出るのだ。戦艦内のあちこちに、扉のロックを解除するスイッチが設置されている。すべてのロックを解除しないと、格納庫へ行くことはできないぞ。

▲このスイッチで扉のロックを解除する。中には罠と二者択一のスイッチも。

▲◀障害物の向こう側にある宝箱は戦闘中でないと取れない。宝箱を開けてもターンは消費しないので、中身を取ったらそのターンのうちに戻ってしまおう。

⑨巨大戦艦甲板

格納庫で、ロマリアに輸送される途中のヒエンを発見したシュウたち。2人はヒエンに乗って戦艦からの脱出を試みる。しかし、高速で飛行している戦艦の風圧に耐えきれず、シャンテは甲板から投げ出されてしまった！

BATTLE “微かに光る石”を集めながら経験値を稼ごう

		出現モンスター
B-33	クイナの丘［ランクD］	●ワイバーン×2

翼竜であるワイバーンはいうまでもなく、飛行タイプのモンスターだ。こちらが障害物を背にしていても平気で後ろから攻撃してくるので、ある程度のダメージは覚悟のうえでガンガン攻めよう。倒して得られる経験値は高い、結構カモ。

TOWN MAP 5 【ダウンタウン】

◆案内掲示板
1 宿屋
2 酒場

BATTLE 石と毒が非常にやっかい 敵の特殊能力に注意せよ

		出現モンスター
B-34	ロマリア戦艦3階①［ランクD］	●闇法師×2
B-35	ロマリア戦艦3階②［ランクC］	●イービルアイ×1 ●闇法師×1
B-36	ロマリア戦艦3階③［ランクC］	●闇法師×2
B-37	ロマリア戦艦3階④［ランクC］	●イービルアイ×1 ●闇法師×1
B-38	ロマリア戦艦2階①［ランクC］	●イービルアイ×2 ●闇法師×1
B-39	ロマリア戦艦2階②［ランクB］	●イービルアイ×3 ●闇法師×2
B-40	ロマリア戦艦1階①［ランクC］	●イービルアイ×2 ●闇法師×1
B-41	ロマリア戦艦1階②［ランクB］	●イービルアイ×2 ●闇法師×2
B-42	格納庫［ランクB］	●アサッシン×2 ●ポイズンスモッグ×4

イービルアイはペトロウィンド、闇法師はポイズンウィンドの特殊能力を使う。どちらもやっかいな相手だ。2人同時に石化や毒のステータス異常を受けると、そのまま全滅することにもなりかねない。戦闘中はなるべくシュウとシャンテを隣接させないようにしよう。格納庫の戦闘では、ポイズンスモッグを先に倒せば後の展開が楽になる。シャンテは攻撃3：回復7の割合で行動させること。

※バトルの【ランク】は、敵の強さ・数から判定した難易度を、A（難）～E（易）の5段階で表しています。

孤高の英雄、グルガ登場！ クレニア島に戦いの嵐が吹き荒れる!!

シャンテ＆グルガ編

①クレニア島

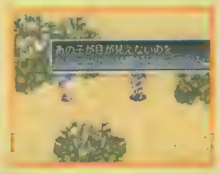
ロマリアの戦艦から投げ出されたシャンテは、クレニア島の海岸に流れ着く。そして、海岸を散歩中に偶然そこを通りかかったグルガと、その娘のエレナに助けられた。グルガに抱えられ、シャンテはクレニアの町の宿屋に運ばれる。

②クレニアの町

シャンテが目を覚ました場所は、グルガとエレナが宿泊している宿屋の一室。宿の主人に話しかけると、グルガは"鍛錬の岩場"にいると教えてもらえる。早速お礼を言いにいこう。

③鍛錬の岩場

鍛錬の岩場では、複数のモンスターに取り囲まれてグルガがピンチに陥っていた。ここでは助太刀に入って、グルガを援護することになるぞ。戦闘に勝つと、エレナは実の娘ではないという事実がグルガ自身の口から語られる。



④クレニアの町

クレニアの町に戻ったら、宿の主人に話しかけて一泊しよう。グルガとシャンテのエピソードは少し特殊で、イベント終了後に宿屋に泊まることで、場面が翌日に変わって話が進むのだ。

⑤クレニアの町（2日目）

クレニア島で開催されている統一武闘大会の、決勝トーナメント初日。圧倒的なパワーで勝利をおさめたグルガと話すと、彼が武闘大会の優勝にこだわっている理由を聞かせてくれる。

TOWN MAP 6 【クレニアの町】

◆案内掲示板

①宿屋　③酒場
②ショップ　④闘技場

クレニアの町ショップ売品リスト（単位はゴッズ）

復活の薬	1000G
万能薬	1000G
回復果物	400G
いい薬草	82G
カタナ	1000G
ライトハンマー	3000G
フレイル	1000G
ダガー	3000G
フレイムトライデント	3000G
パワークラブ	4000G
クロー	800G
ひざあて	1500G
ライトシンバル	8000G
ウィップ	400G
マシンガン	2000G
ビートアタッカー	1000G
ピーク	1000G
マスク	20G
ライトシックル	2000G
ホワイトビーズ	2000G
皮の服	800G
ショルダー	2000G

BATTLE 素早くグルガと合流して共同戦線を張るべし!

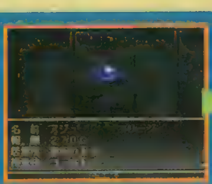
B-43 鍛錬の岩場【ランクC】

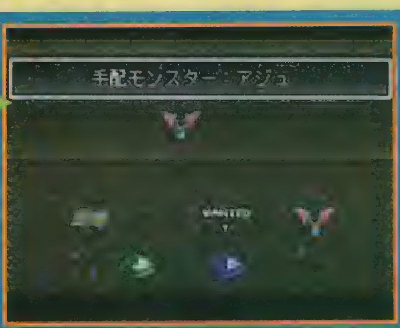
出現モンスター ●ニンジャ×4

訓練中だったためか、グルガはまったく防具を装備していない。敵に攻撃されると結構なダメージを受けるので、急いでシャンテを合流させてフォローしよう。町のショップでグルガ用の防具を買ってから来るという手もある。

ちょこの『アークⅡ』豆知識

手配モンスターを探すなら
フリーバトルエリアを巡るのが1番なの～!



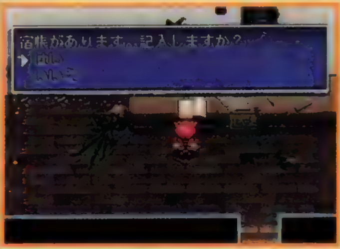


えーとね、ギルドの手配書にある手配モンスターさんが見つからないって人に、ちょこから"あどばいす"なの～。んとね、手配モンスターさんは"フリーバトルエリア"を寝ぐらにしてることが多いんだって。寝ぐらにしている場所は手配書を見れば書いてあるから、そこに何回も行ってみれば、いつかは会えるんだよ。え？ いつかじゃわからない？ ん～、手配モンスターさんもお出かけしてることが多いから～、運がよければすぐだけど、運が悪かったら10年後とか、100年後とかかな？ あははは。

⑥クレニアの町(3日目)

ついに迎えた統一武闘大会・決勝戦の日。グルガは苦戦しながらも、マスターハンターのガルバーンを奇跡の逆転劇で打ち破り、優勝の栄冠を手にする。しかし、優勝賞金を手に宿屋へ戻ったシャンテとグルガを待っていたのは、黒ずくめの男たちにエレナが連れ去られたという衝撃のしらせだった。

▲ベッドを見ると、エレナをさらった男からの置き手紙が残されている。目の見えない少女が、知らない人間に連れ去られる恐怖はどんなものか……。



◀▲エレナをさらった男に荒らされてはいるが、一応宿屋は機能している。無人の館に向かう前に忘れずにセーブ。

⑦無人の館

宿屋の部屋には、エレナをさらった連中からの置き手紙が残されていた。2人はエレナを救出するため、相手の要求どおり"無人の館"に乗り込んでいく。そこにはグルガの超人的な力に目をつけた、キメラ研究所からの刺客が待ち受けていた。英雄グルガの怒りがここに爆発する。

▲館にはいる前の、2人のやりとり。シャンテのつぶやきに、愛する家族を失った人間の悲しみが見え隠れする。

⑧クレニアの町(3日目)

研究所の刺客からエレナを救い出した日の夜、グルガは宿屋の主人に娘と優勝賞金を託し、シャンテとともにロマリアへと旅立つ。植民地であったブラキアを独立に導いた、孤高の英雄グルガ。これでまた1人、心強い仲間が増えたのだ。

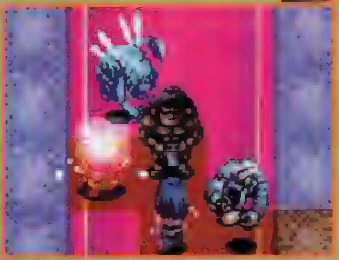
BATTLE 回復役のウィザードから先にやっつけろ

B-44	無人の館【ランクC】	出現モンスター ●ウィザード×1 ●ドラゴンフライ×2
B-45	無人の館2階【ランクB】	出現モンスター ●ウィザード×1 ●ナイトマスター×3

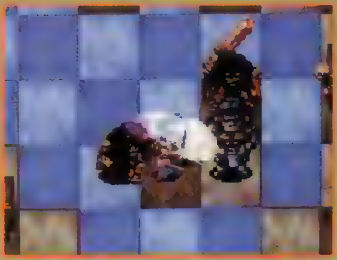
無人の館で起こる戦闘は2回。回数としてはぜんぜん少ない方だが、出現するモンスターはかなり手強いぞ。不安なら、フリーバトルエリアで少しレベルを上げてから、館に向かうといいだろう。また、クレニアの町のショップには強力な武器が売られている。ライトハンマーやひざあてをグルガに装備させると爆発的な攻撃力を発揮するので、町を出る前に必ず買って装備させておこう。で、出現するモンスターについてだが、敵戦力の要となるのは間違いなく、キュアの特殊能力を使うウィザードだ。このモンスターがドラゴンフライやナイトマスターの回復役になると、敵全体に根強い持久力がついてしまうのだ。戦闘ではまず、ウィザードを倒して敵の回復源を断たないと戦いが長引いてしまうぞ。これは味方にも該当することで、極端な話でいえばグルガが倒されてもシャンテの特殊能力で復活させることが可能だが、彼女がやられると味方は一気に全滅の危機に陥る。シャンテはあまり、攻撃には参加させない方がいいのだ。

敵の回復源を断て!

▲MPのペース配分などおかまいなしに、キュアを乱発する。MP切れを待つのも1つの攻略法かも。



▲ドラゴンフライは飛行型のモンスター。こちらの攻撃がヒットしにくく、倒すのは困難だ。

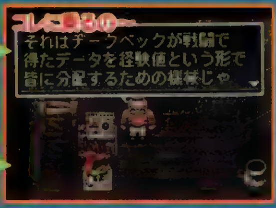


▲たまに強烈なコンボを繰り出してくるナイトマスター。背後から喰らうとかなり危険。

ちょこの『アークII』豆知識

とても強いのに、けいけんちまでタメられるなんてヂークベックすご～い!

知ってる～? ヂークベックって、昔はえら～い人たちといっしょに戦ってて、すごくカッコよかったんだって。今はあんなに変なやつなのにね～。でもケンカはけっこー強いから、ホントのホントなのかなぁ。そういえばね、こないだヂークベック本人から聞いたんだけど、アイツってどんなに戦っても"けいけんち"はもらえないけど、戦いのきろくは"せんとうでーた"で頭の中にちゃんと取ってあるんだって。それでね、その"せんとうでーた"をひるまーって人のところに持っていくと、"けいけんち"に"へんかん"してお友だちに分けられるの。ちょこ、よくわかんないけど、すごいね～。



◀[illegible]

◀"せんとうでーた"は"けいけんち"に[illegible]みんなに[illegible]できるのよ。ありがとね

◀[illegible]

アークザラッドII

忌まわしき過去と弱い自分を振り切るため、リーザは故郷の村ホルンへ

リーザ&ゴーゲン編

①ククルの神殿

エルクの目覚めを失意のままに待ち続けるリーザに対し、誰かに頼らないと生きていけない心の弱さを指摘するククル。自らの心の弱さを克服するため、リーザはチョンガラの召喚獣をつれて故郷の村ホルンへ向かう。

◀旅立ちのとき、チョンガラが召喚獣を貸してくれる。

②トウヴィルの岸壁

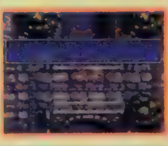
リーザの場合はククルの魔法ではなく、シルバーノアでトウヴィルを出発する。少女は今、新しい一歩を踏み出すのだ。

③フォーレス空港

フォーレス空港にはロマリアが出したアークの手配書が回っていている。凶悪犯アークの噂に、人々は色めきたっている。

④ラムール

自然との調和を尊重した美しい町並みが、深い穏やかさ感じさせるラムール。ここでは町に新しく建つ寺院の話や、特異な力を持つというホルンの魔女についての噂が聞ける。ギルドでは何とリーザが仕事を請け負うのだ。



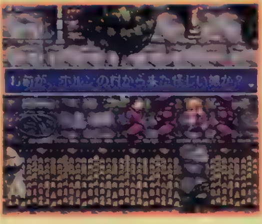
⑤ホルン

ホルンの村へ向かうリーザはその途中、モンスターが少年を取り囲んでいる場面に出くわす。リーザは少年を救うべく、モンスターに戦いを挑む。戦闘に勝ったら、橋の前にある大岩を調べてラムールに戻ろう。

◀卑劣なモンスターにおしおきしてやるのだ。

⑥ラムール

ホルンで釣り橋の前にある大岩を調べてラムールに戻ると、人々に大岩をどかす手伝いを頼めるようになる。しかし、結局は誰も引き受けてはくれないのだ。しかたがないので、ひととおりの人に頼んで断られたら町を出てみよう。すると……。



TOWN MAP 7 【ラムール】

◆町内掲示板

①宿屋 ③ギルド
②酒場 ④ショップ

ラムールショップ売品リスト(単位はゴッズ)

復活の薬	1000G
万能薬	1000G
回復果物	400G
いい薬草	82G
カタナ	1000G
ライトハンマー	3000G
フレイル	1000G
ダガー	3000G

フレイムトライデント	3000G
パワークラブ	4000G
ロッド	1000G
クロー	800G
ひざあて	1500G
ライトシンバル	8000G
ウィップ	400G
マシンガン	2000G

ビートアタッカー	1000G
ビーク	1000G
マスク	20G
ライトシックル	2000G
ホワイトビーズ	2000G
皮の服	800G
ショルダー	2000G

BATTLE 全員倒すことも可能! 5人斬りに挑戦だ!!

B-46 ホルン [ランクC]

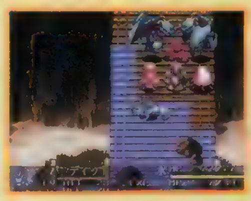
出現モンスター ●バーバリアン×5

高い攻撃力を誇るバーバリアンが5体と、敵はかなりやっかいなメンツ。こちらもチョンガラから借りた召喚獣を総動員しないと苦しい展開になるだろう。データがコンバートしてあって、召喚獣のレベルが恐ろしく上がっていれば話は別だが。相手は5体だが、そのうち3体を倒せば残りは撤退する。実力的にこちらの分が悪ければ、集中攻撃で1体ずつしとめて早々に追い返すのが得策だ。一応全員倒すことも可能なのだが…。

▲殺さない程度に平均的にダメージを与えて、広範囲の敵にダメージを与える特殊能力でトドメを刺せば全員倒せる。

⑦ホルン

ホルンで助けた少年、リッツの機転で地下牢を脱出したリーザは、魔術士のゴーゲンを仲間にして再びホルンの村を目指す。ゴーゲンの特殊能力で大岩は砕いたものの、その先にはモンスターの群れが待ち受けていた。



◀行動範囲が狭い釣り橋の上では戦いが不利になる。

⑧ホルンの村

釣り橋の上で襲ってきたモンスターを倒し、ホルンの村にたどりつくと、そこにはなぜか人の気配がない。ここでは幼い頃にリーザが暮らした家に行くとモンスターが出現し、村人たちが山奥の研究所に連れていかれた話を聞かされるのだ。急いで敵を全滅させて研究所へ！

▲戦闘に勝つと、モンスターは研究所へ逃げていく。このとき、研究所の正確な位置が判明するのだ。

⑨キメラ研究所

正面の入り口すらも雪山にカムフラージュされているホルンの研究所は、まさしく"秘密研究所"といった感じだ。内部の構造も、白い家やロマリア戦艦より複雑になっている。仕掛けの解き方に迷ったら、頭の中だけで考えようとせず、素直にメモを取ってクリアの糸口を見つけ出そう。この研究所以降、メモを取りながらプレイしないと混乱する仕掛けがいくつも登場するのだ。

●レバーの効果をメモしておこう

◀研究所内でもっとも悩まされるのが、9つのレバーを使って向こう側への橋をかけるこの仕掛け。一番左のレバーは真ん中の床を左に移動させる、というふうに、それぞれのレバーの効果をメモすれば楽にクリアできるぞ。

BATTLE ゴーゲンの加入で戦力は一気に向上したのだ!

B-47	ホルン〔ランクB〕	出現モンスター	●ワイバーン×2 ●バーバリアン×0～2 ●ジャド×1 ●ナイトストーカー×3

ゴーゲンの特殊能力で一掃するのは簡単だが、できればリーザが倒して経験値を稼ぎたい。ドリームノックで眠らせてリーザにちくちく攻撃させよう。

BATTLE 麻痺の特殊能力に要注意 後手に回ると苦戦は必至

B-48	ホルンへ〔ランクC〕	出現モンスター	●パラライズスモッグ×4 ●ビーストマスター×1

パラライズスモッグはその名のとおり、パラライズウィンドで味方を麻痺させるモンスターだ。先手のドリームノックで動きを封じて、安全に倒したい。

BATTLE 強敵モンスターが続出! 油断は禁物だ!!

B-49	キメラ研究所1階①〔ランクD〕	出現モンスター	●レッドスケルトン×3
B-50	キメラ研究所1階②〔ランクC〕	出現モンスター	●デスハウンド×3 ●ソーサラー×1
B-51	キメラ研究所2階①〔ランクB〕	出現モンスター	●レッドスケルトン×2 ●デスハウンド×2 ●ソーサラー×1
B-52	キメラ研究所2階②〔ランクB〕	出現モンスター	●ウィッチクラフト×1 ●グレートドラゴン×2 ●デスハウンド×2
B-53	キメラ研究所3階〔ランクB〕	出現モンスター	●グレートドラゴン×3 ●デスハウンド×3
B-54	実験室〔ランクB〕	出現モンスター	●シードレイク×5 ●研究所ホルン支部長×1

実験室の戦闘では、ボスモンスターよりもシードレイクの方に手こずらされる。ザコは相手にせず、速攻でボスを倒して戦闘を終わらせてしまうのが賢明か。

ちょこの『アークII』豆知識

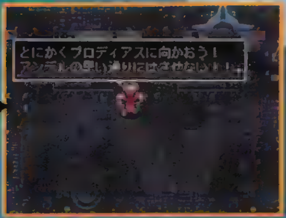
前作のクリアデータをコンバートしないと見られないアークたちが活躍する特殊なイベントを紹介するの!

は〜い！ またまたちょこなの〜。今度はねぇ、くりあでーたを"こんばーと"しないと見れない、とくべつな"いべんと"のことをおしえちゃうんだよ。このまえアークがね「データをコンバートしたら俺たちの出番が増えるから、ぜひ読者の皆さんにオススメしてくれ」って言ってたからね、ちょこ"オススメ"しちゃうの。すすめ〜！ すすめ〜！ トテチテター!!

特殊イベントはこの2つなの

ロマリア研究所に突撃なの〜!

あるでぃあの"きねんしきてん"いべんとの前にね、アークたちがロマリアの研究所にのりこむの。トッシュが久しぶりに大暴れするんだ〜ってはりきってたよ。



悪いアンデルを追いかけるの〜!

白い家っておうちでね、アークがアンデルっていう悪いおじちゃんを追いかけるんだって。鬼ごっこかな？ 次はちょこもまぜてね。

エルクついに目覚める! ポコと力を合わせトウヴィルの村人たちを救え!!

エルク&ポコ編

①エルクの夢

深い夢の中で、ミリルやジーンを殺したことに対する罪の意識にさいなまれるエルク。彼は悪夢の中で自分自身をも見失いかけるが、ミリルたちの魂に励まされ、生きる意志を取り戻す。そして長い眠りから、エルクはついに目を覚ました。

②ククルの神殿

長い眠りからようやく目を覚ましたエルクだが、ヂークベック以外の仲間はすでに世界各地へと散ってしまっている。まずは奥の間にいるククルに会って、話を聞いてみよう。

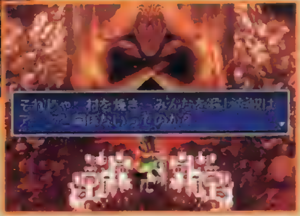
③パレンシア

ククルに言われた"真実"を確かめるため、エルクはパレンシアへワープする。ショップで武器、防具やアイテムを買いそろえたら、そのままパレンシア城に直行しよう。

④パレンシア城跡

昔の面影は見る陰もなく荒れはてたパレンシア城跡の入口で、エルクはアークの仲間であるポコと出会った。2人は城跡の最深部にあるバイオ研究所跡に足を踏み入れ、そこで炎の精霊から、エルクが知るべきすべての真実と、トウヴィル村の民に危険が迫っていることを知らされる。

▲ポコらしい登場のしかたがとても印象に残る出会いの場面。



▶真実を聞かされたエルクは、心に抱いていたアークへの誤解を解く。

⑤ククルの神殿

ポコからあずかった"リーフの玉"の力でトウヴィルに戻ったエルクは、神殿にいるククルにトウヴィル村の人々の危機を伝える。彼は結界を張っているため動けないククルに代わり、人々の救出に向かうのだ。

◀ククルに代わり、村人救出へはエルクが行くことに。

BATTLE 心に深く楔を下ろす罪の意識との戦い

B-55 エルクの夢【ランクE】

出現モンスター
- ●ジーン×1
- ●ミリル×1
- ●エルクの父×1
- ●エルクの母×1

数の上ではこちらが圧倒的に不利な戦いだが、モンスターのレベルがかなり低いので楽に勝てる。特にやっかいな特殊能力を使うわけでもなく、よほどまずい戦い方をしないかぎりピンチに陥ることもないはずだ。軽く終わらせよう。

BATTLE 懐かしのパレンシア国は強力なモンスターの巣窟

B-56 地下倉庫跡【ランクB】

出現モンスター
- ●エレメンタルマスター×2
- ●ダークレイス×2

B-57 地下エレベーター跡①【ランクC】

出現モンスター
- ●ヴァンパイアバット×2
- ●ストーンフライ×1

B-58 地下エレベーター跡②【ランクC】

出現モンスター
- ●ヘルハウンド×2
- ●ティロス×1

基本的に攻撃力が高く、特殊能力を使えば複数の敵にも同時にダメージを与えられるエルクと、回復を含む多彩な効果の特殊能力を使いこなすポコ。実はこの2人、非常に戦力のバランスが取れたナイスコンビなのだ。戦闘ではそれぞれの役割分担をはっきり決めて、堅実に戦えばそうそうやられることはないはずだぞ。さらに、もしこの時点でヂークベックが仲間にいれば3人で戦うことができる。ヂークベックにはエルクと並ぶ攻撃の要として役に立ってもらおう。パレンシア城跡に登場するモンスターは、見た顔が半分、新顔がもう半分といったところ。だがレベルは格段に上がっているため、戦ったことのあるモンスターでもステータスはまったく別物だ。油断は禁物。

▲戦闘をてっとり早く有利にしたい場面では、補助系の特殊能力が役に立つ。攻撃に回復にと、ポコは重宝するぞ。

◀ポコが回復にまわることで、ヂークベックとエルクは安心して攻撃に専念できる。この当たり前のことがとても大切なのだ。

ENEMY CHECK

エレメンタルマスター

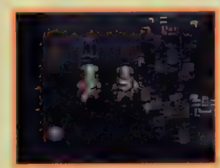
◀[illegible]

ダークレイス

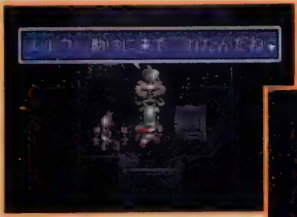
◀[illegible]

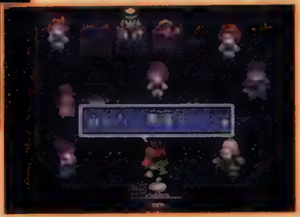
⑥パレンシアタワー

再びパレンシアに戻ってきたら、ポコが先に潜入しているはずのパレンシアタワーへ向かう。ポコはパレンシア城跡にある秘密の通路を使っているが、エルクの場合は正面から堂々と踏み込むのだ。入り口の警備兵を倒すイベントでは、ポコが捕らわれて地下牢に入れられた話が聞ける。とりあえず、パレンシアタワーに潜入したら、彼の救出が最初の目的になるぞ。目指すは地下牢だ。



◀例によってスイッチで扉のロックを解除しながら進む。



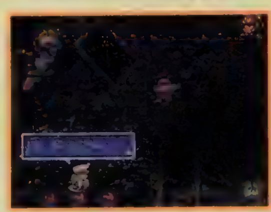


▲地下牢に捕らわれていたポコを救出！　ここではセーブが可能だ。
▶トウヴィルの村人たちは別の広い地下牢に閉じこめられている。

⑦地下坑道

トウヴィルの村人たちを救出したあとは、ポコが使った秘密の通路を使ってパレンシアタワーからの脱出を試みる。しかし、あと一歩というところで兵士に発見され、エルクは追手を喰い止めるために、通路をふさいでモンスターと戦うのだ。地下坑道では2人が分かれて行動し、人々を守るために奮闘する。

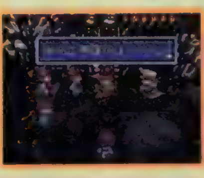
▲早くも友情が芽生えつつあるこの2人。エルクのセリフがかっこいい。



▲前作ではまず聞けなかったセリフ。あれからポコも大きく成長したようだ。

⑧バイオ研究所跡

地下坑道での戦闘に勝つと、画面は自動的にバイオ研究所跡まで逃げのびた場面に切り替わる。無事にタワーを脱出したエルクたちは、リーフの珠を使って村人ごとトウヴィルにワープするぞ。



BATTLE ポコの援護で辛い戦闘を切り抜けよう

B-59	パレンシアタワー① [ランクB]	出現モンスター ●メデューサリザード×4
B-60	パレンシアタワー② [ランクB]	出現モンスター ●修験者×2 ●メデューサリザード×2

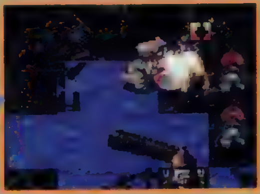
4匹のメデューサリザードとの戦闘では、最初に全部のレベルをチェックすること。この中に2匹だけレベル60の強力な奴が混ざっているぞ。レベル差は見た目でわからないだけに、こまめに確認しないと意外なピンチを招くことになる。

BATTLE 再び単独行動の2人 エルク絶体絶命!?

B-61	地下坑道① [ランクD]	出現モンスター ●サンダーバード×2 ●スーパーシノビ×2
B-62	地下坑道② [ランクD]	出現モンスター ●ジャイアントバット×1 ●マンティコア×1 ●ポイズンバット×2 ●ナイトメア×2

地下坑道①の戦闘では、追手を引き受けたエルクが1人でモンスターたちと戦う。強力な敵と4対1というなかば絶望的なシチュエーションだが、実は簡単に勝てる方法が1つあるのだ。下の囲みで解説するのでそちらを参照のこと。

一方、地下坑道②の戦闘では、ポコが1人で5人のNPCを守りながらモンスターと戦う一風変わった展開が待っている。出現する敵は大して強くないのだが、何せ非戦闘員をかばいながらの戦いなので、普段のバトルとかなり勝手は違ってくる。一定ターンが過ぎるとエルクが駆けつけるぞ。



▲モンスターの攻撃でNPCがダメージを受けてしまっても、特殊能力やアイテムで回復できるので大丈夫。ポコがモンスターを引きつけよう。

4対1の苦しい戦い

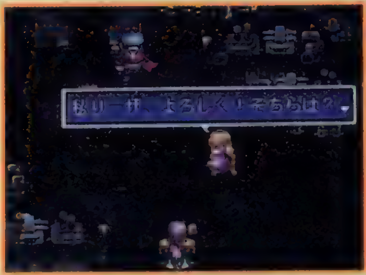
▲インビシブルの特殊能力を使えば1ターンの間は絶対無敵。

地下坑道①の戦闘では、モンスターのまっただ中に飛び込んでインビシブルの特殊能力を使う作戦が効果的！　1ターンの間無敵になり、反撃で周囲の敵にダメージを与えるのだ。

次々とロマリアへ集う仲間たち ガルアーノとの決戦迫る!

こうして、それぞれの旅の中で大きく成長したキャラクターたちは、キメラ研究所の本部を壊滅させるためにロマリアへ集結する。この後のストーリーでは、キメラ研究所の本部で再び仲間たちが出会うまでのいきさつが語られるぞ。そして、最後にアークがパーティに加わり、物語はガルアーノとの対決へと一気になだれ込んでいくのだ！　次号の攻略に乞うご期待！

▲トッシュとシュウがロマリアの巨大列車を破壊！　その隙にロマリアへ侵入する。



◀懐かしの再会。しかし、なんだか様子がおかしい……？

エターナルメロディ

剣と魔法のファンタジー世界を舞台にしたまったく新しいタイプの育成SLG。カワイイ女の子もそろってま〜す!

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	11月22日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームに携わって約5カ月。いよいよ待望の発売日がやってきたぜ。思えばPS版よりも先にSS版が発売されたり。でもってPS版の紹介記事をやってる横ではなんと攻略記事をやってたり。さらに攻略ガイド本が発売されちゃったりで、もうなにがどーなってんのか…。でもね、PS版だけを期待している人もいると思うんだ絶対に。今回からはそんなエライ人のために、どこにも負けない(たぶん…)攻略をやっていくぞ。そんなわけだから、これからもよろしくたのむぜ。(Z佐藤)

完全攻略 第1弾

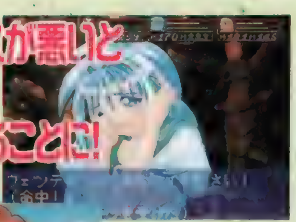
システム・育成方法・バトルを徹底攻略だ!

PS版の発売に伴い、今回からはいよいよ攻略集がスタートだ。その第1回目はキャラの育成方法やスゴロクバトルの必勝法、それにイベントの発生条件といった、ゲームの基本的な部分について攻略していくぞ。これさえ読めば感動のハッピーエンドもバッチリだぜ。まずは冒険の準備としてパーティ編成、キャラメイキングのポイントから紹介していこう。

冒険の準備 1 パーティ編成にもコツがある!

まず最初にしなければならないのがパーティ編成を考えること。なぜなら仲間にできる9人の女の子はみんな超個性的で持っている能力もバラバラ。そのことを知らずに同じようなタイプの女の子ばかりを仲間にしちゃうと、戦闘でスッゴク苦労することになるからだ。攻守のバランスから考えた場合、戦士タイプ2人に回復魔法が使えるキャラ2人がベスト。オススメは下に紹介した2つのパーティだ。主人公のタイプによってちょっと違う編成になっているので参考にしてね。

バランスが悪いと戦闘で苦労することに!



◀▲仲間キャラの能力バランスが悪いと、スゴロクバトルで超苦戦! 負けるとバッドエンドになることもあるぞ。仲間選びはとっても重要なのだ。

注 理想のパーティは戦士×2、回復魔法使い×2だけど…

好みの女の子だけでガンバルぜ! という強い意志を持っている人なら、それでもOK。ただ魔法使いタイプのキャラだけというのは、HPがみんな低いので超キツイぞ。あと回復魔法が使えるキャラが1人はいないと、これまたツライ。最低そのくらいは注意してプレイしてね。

おすすめパーティ1 主人公が戦士になった場合

戦士タイプは主人公とカレン。回復魔法の使い手は若葉と楊雲というパーティだ。器用は主人公と楊雲でカバー。さらに攻撃魔法を若葉に覚えさせれば、ほぼカンペキ! ゲームがラクに進められるだろう。

◀魔法のことは考えず、筋力と器用を集中的にアップ。攻撃面をメインに育てていこう。

主人公:戦士

◀まずは信仰を上げ、回復魔法を3つくらい覚えさせる。そのあと攻撃魔法を覚えさせていこう。

若葉:回復魔法

▶筋力を中心にアップ。さらに魅力を上げて補助魔法を覚えさせれば、無敵の戦士になれる!

カレン:戦士

▶回復魔法のメインキャラとして、信仰をガンガン上げること。器用も上げるのを忘れずに。

楊雲:回復魔法

おすすめパーティ2 主人公が回復魔法使いになった場合

楊雲とアルザをチェンジ。戦士タイプはカレンとアルザ。回復魔法の使い手は主人公と若葉だ。敵のパーティにアルザ、カレンがいなるのが強み! HPの合計値も高くなるので、こちらもオススメなのだ。

◀なによりも回復魔法を優先させて一気にアップ。そのあと攻撃面を上げ、戦士を3人にしてもOK。

主人公:回復魔法

◀主力の戦士はアルザにまかせ、魅力も上げていくこと。補助魔法は必ず覚えさせよう。

カレン:戦士

▶やはり回復魔法と同時に攻撃魔法も覚えさせるのがベスト。魔法使いのエキスパートに育てよう。

若葉:回復魔法

▶わき目も振らずに筋力、器用、敏捷をアップ。バリバリの戦士に育てればかなり活躍してくれるぞ。

アルザ:戦士

※記事中、物理魔法を攻撃魔法、神聖魔法を回復魔法、精霊魔法を補助魔法とわかりやすく表記しています。

冒険の準備 2 仲間になる9人の女の子の得意・不得意な能力をしっかりと覚えておこう

得意、不得意な能力はゲーム中に変化することはない。また、得意なものは成功しやすく、不得意なものは失敗しやすく設定されているぞ。下の表を参考にしてパーティを編成してみよう。

◎……大得意 ○……得意 △……普通
—……不得意 ×……大不得意

キャラタイプ	名前	筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ	特徴
戦士タイプ 筋力、器用、敏捷に優れたキャラ。物理攻撃が得意なのだ。	カレン・レカキス	◎	—	○	—	×	○	筋トレが大得意なので戦士向き。またおしゃれも得意なため補助魔法も覚えやすいぞ。
	アルザ・ロウ	○	○	◎	×	×	—	必要な3要素、筋トレ、手作業、ダッシュがそろっているので、戦士に最適なのだ。
	リラ・マイム	△	◎	○	—	—	×	手作業が大得意。スゴロクバトルでの、ワナの仕掛け、解除に役立ってくれるのだ。
魔法使いタイプ 知力、信仰、魅力に優れたキャラ。魔法を覚えるには、この3つの能力が必要不可欠なのだ。ただし、これらに優れた女の子はみな体力が低め。	メイヤー・ステイシア	—	○	—	◎	—	△	勉強が大得意なので知力が上がりやすい。攻撃魔法の使い手としてはいうことナシ。
	楊雲	×	△	—	△	◎	△	お祈りが大得意。そのため信仰が上がりやすく回復魔法をバリバリ覚えてくれる。
	紅 若葉	—	×	—	○	◎	○	必要な3要素、勉強、お祈り、おしゃれがそろったキャラ。マルチな魔法使いになれる。
	ティナ・ハーヴェル	△	○	×	△	—	◎	おしゃれが大得意なので補助魔法がラクに覚えられる。また筋トレが得意なのも魅力。
	ウェンディ・ミゼリア	—	○	—	△	—	○	大得意がないのが難点。勉強、おしゃれで魔法関連を地道に伸ばすしかない。
	キャラット・シールズ	—	—	◎	—	△	△	ダッシュが大得意だが戦士には不向き。やはり魔法関連を伸ばしていくことになる。

冒険の準備 3 パーティ編成によって主人公の能力を変えよう

オープニングで設定する主人公の能力は、単にスタート時の能力を決定するだけではない。ここで入力したものがそのまま得意、不得意な能力になるのだ。これを知らずに、戦士にしたいから筋力、器用、敏捷を大幅にアップ。男だから魅力はいらない……とか単純に入力すると不得意な能力ができてしまう。これでは絶対にダメ！ 主人公は不得意な能力があってはいけないのだ（詳しくは「育成編」を見てね）。ベストな能力設定は下の2つのパターンで、初期の能力値から1ポイントずつ削り、筋力か信仰に振り分けている。この設定だと不得意な能力がない上、優秀な戦士か回復魔法使いになってくれるぞ。どちらの設定にするかは、どんなパーティ編成にするか（戦士と回復魔法使いのどちらが足りないのか）によって変えよう。これでバッチリだぜ。

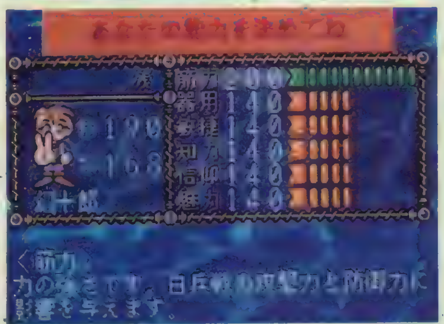
極端な振り分け方はダメ！

◀▼戦士にするため、筋力、器用、敏捷に集中的に振り分ける。考えとしては間違ってはいないが、不得意を作ってしまうのは×。ほかのスケジュールを失敗しやすくなるぞ。

能力値と得意・不得意の関係

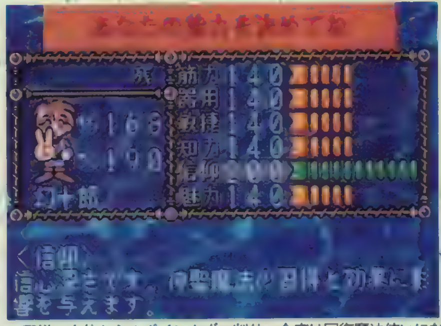
200	大得意	◎
190〜170	得意	○
160〜140	普通	△
130〜110	不得意	—
100	大不得意	×

戦士になる場合



▲初期の能力から、全体を1ポイントずつ減らす。そして大得意にしたい能力にすべて振り分けるのだ。戦士にするためには、筋力を大得意にする。これで筋トレのスケジュールが成功しやすくなり、筋力がアップ。物理攻撃が得意な戦士になれるのだ。

回復魔法使いになる場合



▲同様に全体から1ポイントずつ削り、今度は回復魔法使いになるべく信仰にすべて振り分ける。これでお祈りのスケジュールが大得意になり、回復魔法がバリバリ覚えられるようになるのだ。魔法は能力値が高いと威力も大きくなる。ガンガン上げよう。

ワンポイントアドバイス 狙う女の子を決めてからゲームスタート

ゲームを始める手順を整理してみよう。まず最初はパーティ編成。「冒険の準備1」を参考にして、狙う女の子を含め3人の女の子を決めておく。そして次に主人公の能力を設定。パーティ編成によって、2つのタイプから選択しよう。ここで大事なのが必ず主人公の能力を設定する前に、パーティ編成を決めておくということ。そうしないとバランスの取れたパーティができないのだ。

▶目的を持つため、あらかじめ誰を狙うか決めてから！

©1996 MEDIA WORKS Inc.

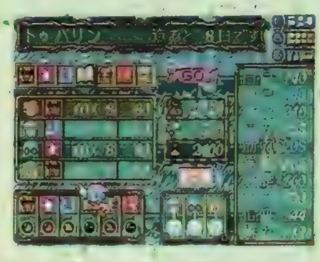
育成編

育成方法から状態変化の治療法まで バッチリ解決だ!

冒険の準備ができたなら、いよいよゲームスタートだ。ここからは育成編として、キャラの育て方についてのポイントに迫っていくぞ。戦闘に負けない最強のパーティを育てるには……さてどーすればいいのかな?

PART 1 基本的な育成方法 覚えておきたい6つのポイントを伝授

このゲームにおいての「育成」とは、スゴロクバトルで負けないキャラを育てること！ 仲間にした女の子たちをバランスよく育て上げ、どんな敵にも負けない最強のパーティを作るのだ。女の子たちの育成が不十分だと、せっかくパーティ編成や主人公の能力を完璧に設定したとしても、すべて水の泡。その結果、スゴロクバトルで思わぬ苦労を背負い込むことになるぞ。そして最悪の場合はバッドエンドになってしまうことも…。そうならないためにも、これから紹介する6つのポイントはしっかりと頭に叩き込んでおく必要があるだろう。逆に、これらのポイントを覚えてプレイしていけば、思い通りにキャラを育成できるはず。ハッピーエンドへ向けて、確実に一歩近づくことになるってワケだ。ぜひ参考にしてみてね。



◀育成さえしっかりできていれば、まさに苦労知らず。ゲームも思い通りに進められるだろう。

育成コマンド一覧

筋トレ〈筋力アップ〉
物理攻撃の威力がアップし、敵に与えるダメージが増える。戦士タイプのキャラに欠かせないスケジュールなのでガンガン実行させよう。

手作業〈器用アップ〉
物理攻撃の命中率がアップ。さらにスゴロクバトル時に、ワナを仕掛けたり、仕掛けられたワナを解除するには、この能力が高いほどお得！

ダッシュ〈敏捷アップ〉
攻撃の順番が早く回ってくるようになる。また敵の物理攻撃を回避しやすくなるぞ。やはり戦士タイプのキャラには実行させよう。

勉強〈知力アップ〉
一定値になるごとに攻撃魔法を会得。この能力値が高いほど、敵に与えるダメージが増えるぞ。また攻撃魔法は回避不可能なのだ。

お祈り〈信仰アップ〉
一定値になるごとに回復魔法を会得。やはり能力値が高いほど効果もアップするぞ。回復魔法のエキスパートは、必ず1人はつくること。

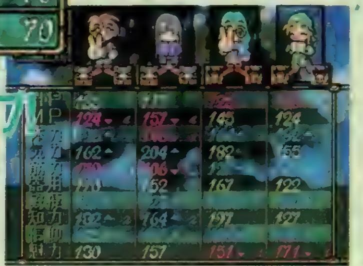
おしゃれ〈魅力アップ〉
一定値になるごとに補助魔法を会得。能力値が高いほど効果もアップする。できるだけ全員に覚えさせておきたい魔法だけど無理は禁物。

休日〈HP・MP回復〉
減少したHPとMPを回復するスケジュール。こまめに実行していないと病気やノイローゼといった状態変化が発生するので要注意。

育成のポイント1 スケジュールはお金をかけて実行!

各キャラのスケジュールは、お金をかけるほど成功率がアップする仕組みになっている。そのため必ず毎回お金を振り分けてから実行するようにしよう。かけるお金は、だいたい20〜50くらいがベスト。お金がゼロにならないように、注意しながら実行していこう。しかしスケジュールが成功すると「自信過剰」という状態変化が発生しやすくなる。これはしかたのないことなので、状態変化が発生したらこまめに治療しよう。

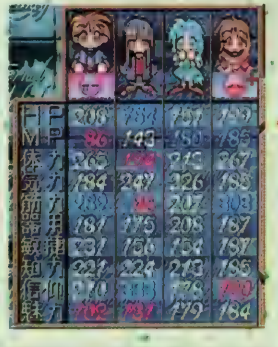
◀お金をかけなくても実行は可能。でもスケジュールの失敗率がアップしてしまうぞ。お金がゼロにならないように注意しながら実行していこう。



成功率アップ!
▶たくさんのお金をかけてスケジュールを実行すれば成功の連続。ガンガン能力がアップし、育成も思い通りに進むことだろう。

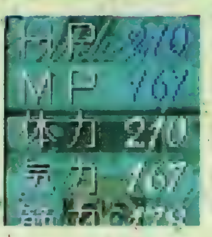
育成のポイント2 青字・赤字の意味とは…

右に掲載した写真に注目！ この中で赤色や青色になっている数値があるよね。これらの数値は全キャラの中でその能力が優れているか、また劣っているかを表しているぞ。優れている場合は青色、劣っている場合は赤色で表示される。これを見れば、ライバルたちとの力の差が一発でわかるってワケ。青ばっかりなら問題ナシだけど、赤ばっかりだとかなり劣っている証拠。時々チェックして、仲間キャラの強さを確認してみよう。



▶劣っている能力を無理に伸ばすよりも、優れた能力をさらに伸ばす感じで育成していこう。

育成のポイント3 体力、気力を上げるには?



▶急激に上げるのは不可能。地道にスケジュールを実行しよう。

ズバリ体力(最大HP)を上げるには筋トレ、手作業、ダッシュ。気力(最大MP)を上げるには勉強、お祈り、おしゃれのスケジュールを実行するのだ。戦士タイプは体力、魔法使いタイプは気力が上がりやすいようになっているぞ。

▶魔法使いタイプのキャラの体力を上げるのは難しい。短所は切り捨てよう。

育成のポイント4 器用の高いキャラを1人は作るべシ

ワナを仕掛けるとき、または解除するときはパーティ内で一番器用の高いキャラが担当するようになっている。そして、そのキャラの器用の高さによってワナの難易度が決まる仕組みになっているぞ。たとえば器用の高いキャラがワナを仕掛けた場合、解除する側の器用が低いとルーレットで6以上の目が必要だったり、逆に器用の高いキャラがワナを解除する場合、小さい目で済んだりするのだ。だから器用の高いキャラは必ず1人は作っておこう。

手作業コマンドをこまめに実行

◀手作業を実行すると器用がアップするぞ。ワナにかけては、シーフのリラがナンバー1!! 仲間にすれば大活躍してくれるだろう。

▶ワナを仕掛けたキャラと、解除するキャラの器用値の差がワナの難易度。その差が大きいとルーレットの目も跳ね上がる。最高は6だ。

育成のポイント5 できるだけ全員に補助魔法を覚えさせよう

補助魔法とは攻撃力や防御力を大幅にアップさせるなど間接的に作用する魔法のこと。戦いが長引く対ボス戦で使えば、非常に役立つ魔法なのだ。しかし残念ながら、その効果はすべて術者のみ。つまり自分にしか使えないのだ。そのため魔法の効果を得るには自分で会得し、そして自分に使うしかないぞ。スケジュールのおしゃれを地道に実行して魅力を上げ、アース・シールドくらいまでは全員に覚えさせておくと便利。また補助魔法はぜひカレンに覚えさせよう。カレンは戦士タイプなので、攻撃力などが上がれば、さらに強くなるぞ。

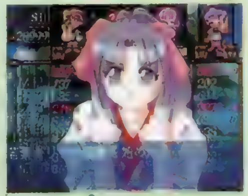
おしゃれを実行

▲スケジュールでおしゃれを実行し、魅力をアップさせるのだ。

▶魔法使いタイプのキャラは、体力と守備力が低いため、一撃で戦闘不能になることもある。アース・シールドなどが役立つぞ。

育成のポイント6 全員との相性を上げておけば育成も思い通りに進む!!

スケジュールは基本的にペアで実行すること! これが育成の鉄則だ。しかし主人公が同じ女の子とばかり組んで実行するのは×。なぜならその女の子との相性だけがアップしてしまい、ほかの女の子たちが嫉妬し、ケンカが発生しやすくなるからだ。これを防ぐには仲間全員の相性を引き上げる必要がある。実際そんなことができるのかと思うかもしれないけど、実は可能なのだ。さっそくその秘策を紹介しよう。

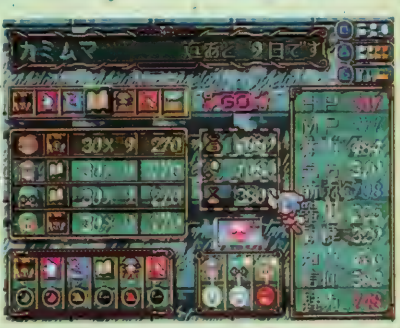


▲ずっと同じ女の子とだけスケジュールを実行していると、ほかの女の子が嫉妬し、ケンカが発生する。

◀ほ〜らね! 全員との相性をアップさせることが可能なのだ。この状態をエンディングまでキープしよう。

ローテーションを組んでスケジュールを実行だ

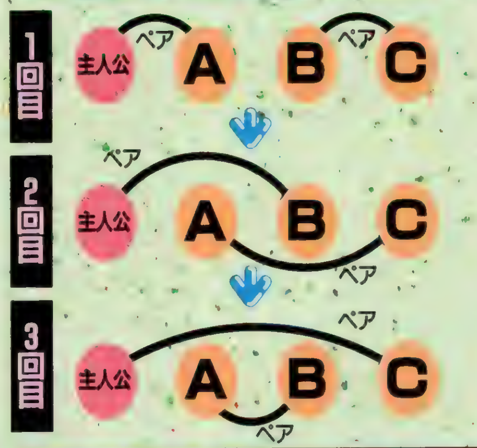
ケンカを防ぎつつ育成を完璧にこなすには、下に紹介したようなローテーション方式がベスト。1回ずつ組む女の子を変えて実行していけばケンカをかなり防ぐことができる。さらにこの時に実行するスケジュールは2人に共通で得意なもの。戦士2人なら筋トレ。回復魔法使い2人ならお祈りだ。得意なスケジュールを実行すれば成功率がアップ。2人で組んで成功すれば、お互いの相性もアップするってワケ。これで全体的に相性を引き上げるようにしよう。



◀主人公に不得意な能力を作らなかったのは、誰と組んでも大丈夫なようにするためなのだ。

スケジュール実行ローテーション

A:カレン B:若葉 C:楊雲



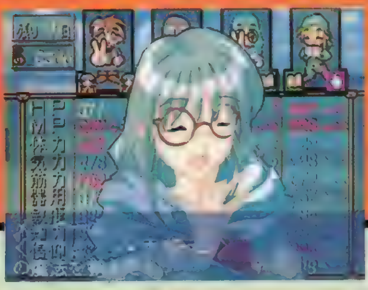
主人公を戦士とした場合のこと。主人公とカレンは戦士だから実行スケジュールは筋トレ。若葉と楊雲は回復魔法使いとして育てるべくお祈りを実行。

主人公と若葉は勉強かお祈り。カレンと楊雲はおしゃれを実行して、お互いの相性を確実にアップさせていくこと。苦手なものは絶対に実行するな!

主人公と楊雲は手作業。カレンと若葉は、おしゃれを実行させ、魅力をアップ。こんな感じで、組む相手とスケジュールを毎回変えていこう。

ワンポイントアドバイス 各キャラの個性を大事に育てていこう

各キャラが不得意としている能力は、やはり失敗しやすく数値も上がりにくい。それを無理矢理アップさせようとしてもムダというもの。実行するのは普通以上! それ以外は絶対にやってはダメ。各キャラの長所を伸ばすように育成すればOKだ。



◀メイヤーは勉強が大得意。この長所を伸ばし、攻撃魔法スペシャリストに育てよう。

PART 2 状態変化 育成中の一大事！状態変化の防止法とは

育成時の最大の敵といえば状態変化だ。これが発生すると主人公を含め各キャラたちが勝手な行動を取り始めたり、勝手に休んでしまったりするので育成が思い通りに進まなくなるのだ。では状態変化を防ぐためにはどうすればよいか？　ここでその対策をじっくりと解説していくぞ。また状態変化には、隠しパラメータである嫉妬度が影響を与えている。そのへんに関してもちょっとだけ紹介していくので、チェックしておいてね。

◀ケンカ以外の状態変化は、このようなマークで表示される。見つけたらすぐに治療しないと、事態が悪化することもあるぞ。甘く見るな！

相性が大きく影響？

相性は各キャラクターたちがお互いをどう思っているかを表したパラメータだ。画面ではニコニコやプンプンマークで表示されているぞ。この相性がいいキャラ同士がペアでスケジュールを実行すると成功しやすくなるが、逆に相性が悪いキャラ同士が組むと失敗しやすくなり、さらに自信喪失やケンカが発生することが多くなってしまう。つまり、狙ったキャラとだけ相性を上げていると、街や村でミーティングばかりするハメになってしまうのだ。どれだけ相性が大事かわかったかな？

▲ケンカがあちこちで発生。こうなる前にしっかり育成しておこう。

状態	原因・弊害	治療法
ケンカ	主人公が1人の女の子とばかりスケジュールを組んでいると、隠しパラメータの嫉妬度がアップし、ケンカが発生するのだ。また、相性が悪いキャラ同士がペアでスケジュールを実行した場合にも発生しやすくなる。この状態になると、当事者2人の相性はもちろん、全体的に相性がダウンしてしまうのだ。ケンカが発生したら最優先で治療すること。	**ミーティングで治す** ケンカ、自信過剰、自信喪失の3つは街・村でのミーティングで治療することができる。特にケンカは悪化しやすいので優先的に治すこと。
自信過剰	各キャラクターは、自信という隠しパラメータを持っている。自信は育成コマンドが成功するとアップし、また自信が高くなると育成コマンドが少しだけ成功しやすくなるぞ。そして自信が高くなり過ぎると、自信過剰が発生してしまうのだ。自信過剰になると設定したスケジュールを無視して、勝手な行動を取り始めるようになる。	◀街での貴重な時間を費やしてしまうが、しっかりとミーティングで治療しておくこと。
自信喪失	自信過剰とは逆に、育成コマンドが失敗し続けると自信がダウン。自信が低くなると育成コマンドも少しだけ失敗しやすくなってしまうぞ。そして自信が低くなり過ぎると、自信喪失が発生するようになっているのだ。自信喪失になると、設定したスケジュールを無視してズル休みをし始める。状態としては自信過剰よりも悪いので早めに治そう。	
病気	筋トレ、手作業、ダッシュなどのスケジュールを実行すると、HPがどんどん低下していく。そしてある一定値を下回ってしまうと病気が発生するのだ。病気になると、スケジュールの実行欄には「病気」のマークが表示され、設定したスケジュールを無視。勝手に休んでしまうのだ。HPが低下してきたら、早めに休日をとること。	**自然回復を待つ** 病気、ノイローゼを治す方法はない。自然に回復するのを待つしかないのだ。なったら治せないので、病気やノイローゼにならないように注意するのが大事。残りHPやMPの残量を見て、減少してきたら休日を取ろう。
ノイローゼ	勉強、お祈り、おしゃれなどのスケジュールを実行すると、今度はMPがどんどん低下していく。そしてある一定値を下回るとノイローゼになってしまうのだ。ノイローゼになると、スケジュールの実行欄には「ノイローゼ」のマークが表示され、設定したスケジュールを無視。やはり、勝手に休んでしまうのだ。適度に休日を取ることが重要だぞ。	

この方法を使えばある程度は防げる

P.59で紹介したローテーション方式を活用してスケジュールを実行していけば、状態変化はかなり防ぐことができるぞ。この方法なら、主人公と1人の女の子との相性だけが急激にアップすることはない。それに不得意なスケジュールは実行していないのでケンカや自信喪失も発生しにくいのだ。ただ自信過剰だけはちょっと防ぎようがないので、たまに発生しちゃうけど…。でも連続で発生することは少ないので、こまめに治療していけばまったく心配はないぞ。絶対にローテーション方式でスケジュールを実行していこう。

▲P.59で紹介したローテーション方式を使えば、状態変化はかなり防げるぞ。たとえ発生したとしてもすぐに治療すれば、被害も最小限ですむ。

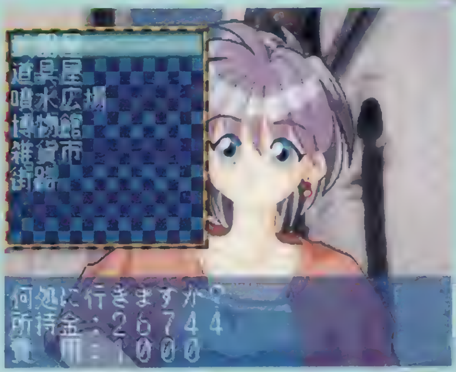
ワンポイントアドバイス 主人公の病気＆ノイローゼは特に要注意！

主人公が病気やノイローゼになってしまうと大ピ～ンチ！　それが治るまでの間はスケジュールが実行できなくなるだけではなく、お出かけやアルバイトも実行不能。さらに仲間の状態変化をミーティングで治療することもできなくなってしまうのだ。主人公の残りHP、MPには特に注意しよう。

お出かけ&アルバイトのポイントも紹介だ～！

わたしも
お手伝いしましょう
メイヤー・ステイシア

街・村に到着すると、お出かけ、アルバイト、ミーティング、休日の4つの行動が選べるようになる。しかし、この中から1つ選んで実行すると、それで街・村での行動は終了となってしまうのだ。冒険を進めていく途中で立ち寄る街・村は合計53カ所。チャンスも53回あるので気長に進めばイイのだが…。そうはいっても、お出かけやアルバイトは、ぜ～ったいに失敗したくないよね。そこで、お出かけ＆アルバイトのポイントについてもバッチリ解説していこう。



▲街・村の規模によって、お出かけやアルバイトができる場所が異なるぞ。大きな街ほどそれらの場所が豊富だし、アルバイトでの収入も大きくなるのだ。ビッグチャンスを病気などで逃すな！

お出かけ

女の子と一緒にお出かけできる場所はた～くさんあるが、相性のいい場所は女の子ごとに決まっているぞ。それを見極めるには、その子がどんな性格で、どんな場所を好みそうかを考える必要がある。でも心配は無用！　たとえば楊雲なら、その性格から静かな場所。アルザなら食べ物屋さんと、ちょっと考えれば意外と簡単に思い浮かぶハズだぞ。

▲お出かけにはお金も必要。でも高いお金を払ったからといって絶対に成功するとは限らない。女の子の性格を考えて場所選びを！

●狙った女の子とだけ実行しよう

お出かけは、狙った女の子だけと実行していくのが基本！　できるだけ数多くこなしていこう。しかし例外もあるぞ。お出かけをすると相性が少しだけアップする。これを利用し、育成だけでは相性の上がりにくいキャラと、時々実行するのだ。こうすることで相性が引き上げられるぞ。あくまでも時々ということで！

▲狙った女の子とだけ実行すること。そのワケは、デートをした回数がエンディングの条件になってくるからだ。

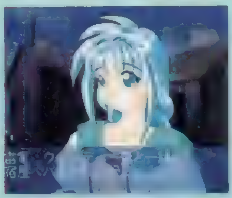
●同じ場所には続けて誘うな！

女の子とお出かけ場所との相性は、最良・いい・普通・悪い・最悪の5つのランクに分けられている。そしてこのランクは同じ場所に続けて誘うと、1つダウンしてしまうのだ。つまり、最良だった場所でも、続けて誘うといい場所になってしまう。だから前にお出かけした場所はちゃんと覚えておいて、同じ場所に行かないようにしよう。

▲1度誘った場所には続けて誘わないこと。めったにないけどね。

アルバイト

アルバイトは女の子によって得意、不得意な場所がハッキリと決まっている。得意な場所で働けば、最初の見込みよりも、多くお金をもらえるぞ。またお出かけと違って続けて同じ場所で働いてもOKなので、街に得意とする場所を見つけたら確実に稼ぐこと。アルバイトは前半から中盤までに数多く実行し、一気にお金を増やそう。


▲一緒に働く女の子が、アルバイトに必要な能力を満たしていればさらに収入が増える。

◀アルバイトが大成功すれば、最初の見込み金額よりも収入がアップ！

●ライバルの邪魔イベントはランダムで！

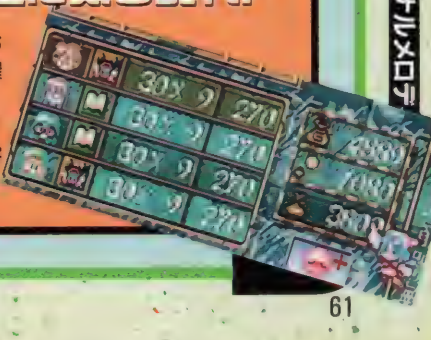
ライバルの邪魔イベントは、相性のいい女の子と実行するほど、数多く発生するようになっている。確実に稼ぐなら相性もチェックだ。

▶邪魔イベントは、相性がいい女の子と実行したときほど発生しやすくなる。

▲最悪の場合、器物破損により請求書がくることもあるのだ。収入を期待していたのに出費してしまうなんて最悪だぜ。

ワンポイントアドバイス　出金・入金に気を配れ！

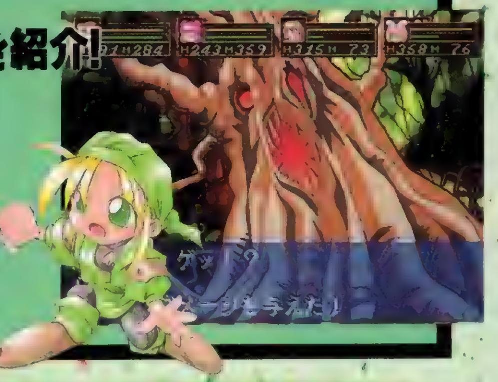
アルバイトで入金、お出かけで出金したら、しっかり確認しておくこと。特に前半では、手持ちが少ないので、ゼロになりやすい。ゼロになると育成の障害にもなるので要注意だ。



スゴロク戦闘編

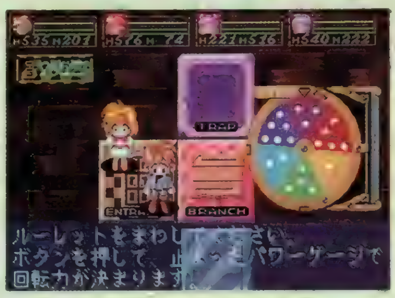
最良の行動パターンを紹介！ これさえマスターすれば完璧だ！

敗北するとクリア条件を満たせず、ハッピーエンドも夢となる！　という超重要な戦闘イベント、スゴロクバトルを徹底解説。スゴロクと戦闘部分に分け、それぞれ最良の行動パターンと必勝法を紹介していくぜ。



スゴロク できるだけ戦闘を回避しながら進め！

まず最初はスゴロク部分についてのポイントから紹介するぞ。スゴロクでラクにゴールするための秘訣は、できるだけライバルやモンスターたちとの戦闘を避けながら進むこと。特にライバルに対してはこちらから戦いを仕掛けては絶対にダメ。なぜならライバルは非常に強く（ボスよりも強い）、負ける可能性が高いからだ。戦闘で負けると一回休みのうえ、手持ちのお金を半分奪われてしまうことを考えれば、やっぱりリスクが大きすぎる。また、スゴロクのラストに待ち受けるボスとの戦いに備えてMPを温存しておくという理由もある。後はここで紹介しているポイントを守ってプレイすれば、バッチリ勝つことができるはずだぞ。



▶自分から戦闘を仕掛けるのは無謀すぎる。負けることも考え、できるだけ戦闘を避けながら進んでいこう。

別れ道では

◀ルーレットで大きい目を出したら、ライバルたちが進んだ道とは別の道を進むこと。たとえそれが危険な道だったとしても数字が大きければ、ほとんど一発で抜けられるぞ。危険を怖れるな！

MP回復のマスも利用していこう

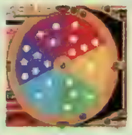
▶もしライバルたちと戦闘になりMPを消費してしまったら、できるだけMP回復のマスに停止。しっかりとMPを回復させておくこと。ラストのボス戦に備え、常に体勢を整えておこう。

ルーレットの目押しを極めるベシ

スゴロクで一番重要なのが、やはりルーレットの目押しだろう。ルーレットのゲージと回転力の関係を極められれば、思い通りの目が出せるようになるぞ。6を連発してライバルをブッちぎる……なんてことも不可能ではないのだ。実際どーやって極めるかというと、これはっかりはプレイして体で覚えてもらうしかないのだ（悪いけど……）。ゴメンね。

◀ゲージを最小の長さ（見えないくらい）で止めると、約1マス分ルーレットが回転する。3の1マス先は6！　ゲージを最小にして決定。ルーレットが回転すると…。

▶見事6だぜ。この感覚をつかんだら次は別の場所から6を狙うベシ！

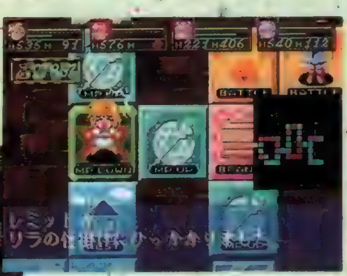


ゲージの長さで回転力が決定

◀ゲージの長さを決定するときは伸びるときよりも、縮むときにボタンを押すのがポイント。こっちのほうが調節しやすいぞ。覚えておこう。

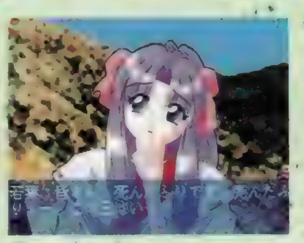
先行したらワナを仕掛けまくれ

ライバルたちよりも先行したら、多少お金はかかるけど必ずワナを仕掛けるベシ。ワナを仕掛ける場合は、パーティ内で一番器用の高いキャラが担当するぞ（そのために器用を上げておくのだ）。リラなど、器用が優れたキャラが仲間にいれば、難易度の高いワナを仕掛けられる。だが、たとえ器用の高いキャラがいなくても、仕掛けてみる価値は十分アリ！　それはライバルがミスをすることもあるからだ。敵のミスを願おう。



◀▲ワナを仕掛けるにはお金が必要。ここで無理をすると育成に響くので臨機応変に！

"?"や"!"などのイベントマスには止まるな！



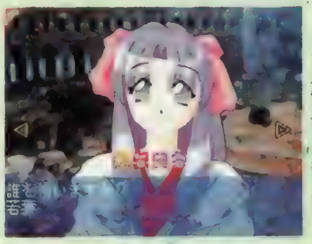
▶アクシデントが発生したりで意外と面白いんだけど……。

"?"や"!"などのマスではイベントが発生する。しかしこれらのイベントは、大部分が1回休みになってしまうものなのだ。見つけたらできるだけ避けて通るようにしよう。

戦闘 敵によって戦い方をチェンジ!

対ライバル戦

4対4の対ライバル戦では、速攻で勝負をかけるのがポイント。戦いが長引くと、敵が全体攻撃魔法を連発してきて思わぬ大ピンチになることもある。そうならないために、まずは敵の魔法使いタイプのキャラから倒していくこと。この時のために育成していた味方の戦士2人で集中的に攻撃し、一気に片づけてしまおう。ダメージを受けた場合は、味方の回復魔法使いを利用してしっかりHP回復させること。育成さえしっかりしていれば、戦いになったときでも心配ナシなのだ。



◀ライバルキャラを倒すのは後回し。まずは魔法使いを狙うのだ。

1人ずつ確実に倒せ!

▶若葉に集中攻撃。敵の魔法を封じるのだ。

対ボス戦

対ボス戦の場合はたいてい4対1になるが、油断は禁物。ボスは1体でもHP、攻撃力が非常に高いのだ。そのため、必ず長期戦になるので、ダメージを受けたらこまめに回復! そして物理攻撃で着実にダメージを積み重ねていこう。対ボス戦ではウォーター・レストレイションやアース・シールドなどの補助魔法を使うと、戦いがかなりラクになるぞ。できるだけ全員に覚えさせておこう。

長期戦を覚悟して!

▲戦士2人が攻撃。受けたダメージは2人の回復魔法使いで、こまめに回復だ。

◀ウォーター・レストレイションなどの補助魔法を使っていけば戦いもラクになるぞ。

オススメ度付き! 魔法リスト

『エターナルメロディ』には3系統、15種類の魔法が用意されているぞ。育成スケジュールで勉強を実行し、知力をアップさせれば攻撃魔法。お祈りを実行し、信仰をアップさせれば回復魔法。そしておしゃれを実行し、魅力をアップさせれば補助魔法が、それぞれ覚えられるようになっている。ただ、この中にはあまり使わない魔法もあるし、スッゴク使い勝手のいい魔法もある。それを見極めるため、オススメ度をつけてみたぞ。オススメ度とは、各系統ごとに魔法を5段階に評価したもの。★の数が多いほど、便利な魔法ということになっているぞ。これを見て使う魔法を選べば、戦いもさらにラクに展開するハズ。ぜひ参考にしてね。

	名称	修得能力値			消費MP	対象	オススメ度	解説
		知力	信仰	魅力				
攻撃魔法	エネジー・アロー	100	—	—	40	敵1体	★	全員が覚える魔法。使い勝手はよいが、知力が低いキャラが使うと効果がゼロの時も。
	ヒート・シャワー	250	—	—	80	敵全体	★★★★★	序盤でスッゴク役立つ魔法。比較的覚えやすいので4人に覚えさせ、連続で使うべシ。
	ライトニング・ジャベリン	400	—	—	100	敵1体	★★★★	威力は非常に大きい。攻撃魔法の使い手には絶対オススメだが、それ以外は必要ナシ。
	クリムゾン・ナパーム	650	—	—	160	敵全体	★★★	威力が大きく、全体攻撃が可能なのも魅力。やはり攻撃魔法使いには覚えさせよう。
	ヴァニシング・レイ	900	—	—	200	敵全体	★★	威力はいうことナシだが、覚えるのに時間がかかる。攻撃魔法使いにどうぞ。
回復魔法	キュアー・ウェイブ	—	100	—	40	味方1人	★★★★★	全員が覚える魔法。信仰もしっかり上げておけば、かなり役立ってくれるだろう。
	キュアー・ライト	—	250	—	80	味方全員	★★★★	全体回復なのは魅力だが、信仰が低いと効果は小さい。みんなが使える必要はないぞ。
	ヒーリング・ウェイブ	—	400	—	100	味方1人	★★	効果が大きく非常に使いやすい。けど、回復魔法使いだけが覚えていればOKだ。
	ヒーリング・スフィアー	—	650	—	160	味方全員	★★★	全体を回復し、しかも効果が大きい。回復魔法使いには、ぜひ覚えさせること。
	ホーリー・ブレス	—	900	—	200	味方全員	★	全体を全回復する魔法だが、消費MPを考えると、もったいなくて使えない気が…。
補助魔法	ウォーター・レストレイション	—	—	100	50	術者1人	★★★★★	全員が覚える魔法。スッゴク使えるので、魅力を上げ、効果のアップをはかろう。
	ウインド・ウイング	—	—	250	90	術者1人	★	次の魔法を覚えるための通過点として覚えるが、使い勝手はあまりよくない。
	アース・シールド	—	—	400	120	術者1人	★★★★	魔法使いタイプのキャラはHP、守備力が低いので、戦闘開始時にこの魔法を使おう。
	フレイム・アーム	—	—	600	180	術者1人	★★	カレン専用かも。なぜなら、攻撃力の低い魔法使いの攻撃力を上げてもムダだからだ。
	エーテル・マキシマム	—	—	900	240	術者1人	★★★	ぜひカレンに! この魔法を会得したカレンはまさに無敵。存分に活躍してくれるぞ。

ワンポイントアドバイス スゴロクバトルの敗北はエンディングにも影響

スゴロクバトルの中でも、「魔宝」を奪い合う戦いで敗北を続けていると、主人公が現実世界へ戻ることができなくなってしまう。さらに、ゲームのラストに待ち受けているスゴロクバトルで負けてしまうと、なんとその場でゲームオーバー。超バッドなエンディングになってしまうのだ。せっかく頑張ってきたのに、そりゃないよ~と、思うかもしれないが、それがこのゲームの掟! ハッピーエンドへの道は険しいのだ。

▲争奪戦に勝利し、魔宝を確実にゲットしていくこと。

▶最終戦に敗北! このままバッドエンドに突入する。キビシー。

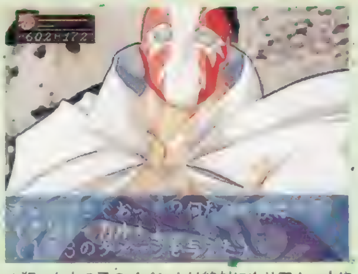
イベント編

4種類のイベントの発生条件を大公開!!

イベントの発生条件はもちろん、クリア方法やエンディングへの影響といった重要な部分もちょっと紹介していくぞ。狙った女の子のイベントだけをクリアして、ハッピーエンドまで突っ走れ！

狙った女の子のイベントは絶対に逃すな！

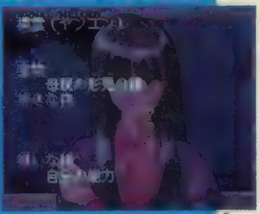
女の子1人につき用意されているイベントは、キャラ別イベント×3、スゴロクバトルイベント×2、突発イベント×2、お出かけイベント×3の合計10だ。これらのイベントをクリアすることは、ラブラブな告白エンディングを見るための条件になっている。そのため狙った女の子のイベントは確実にクリアしておく必要があるのだ。特にキャラ別イベントは重要。絶対に逃すな！　ほかの仲間のイベントは、キャラごとのエンディングに影響してくるので、できるだけクリアしておくこと。イベントの心得としてはこんな感じかな。



▲狙った女の子のイベントは絶対にクリア！　中にはいきなり戦闘に突入してしまうイベントも。

データベースをチェック

イベントをクリアすると、その女の子の情報がデータベースに記録されていくぞ。1回のプレイですべて埋め尽くすのは難しいので何度もチャレンジしよう。これをすべて埋めると、イイことがあるみたいだが…？



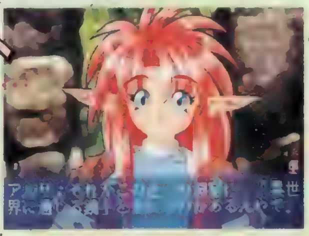
キャラ別イベント

1つ目と2つ目のキャラ別イベントは、女の子を仲間にしていれば自動的に発生する。しかし3つ目は、1、2とクリアし、なおかつ2人の相性が、かなりよくないと発生しないのだ。ハッピーエンドを見るためには、この3つ目が超重要。2人の相性にも気を配れ！

▲1つ目、2つ目をクリアし、なおかつ相性がよくないと3つ目が発生しない。相性にも注意しながらゲームを進めよう。

スゴロクイベント

各キャラに2つずつ用意されているスゴロクバトルイベントもキャラ別イベントと同様、女の子を仲間にしていれば自動的に発生するぞ。こちらは1つ目をクリアできなくても2つ目が発生するようになっているので特に問題はないだろう。いちおう形態はスゴロクバトルだが、そのクリア目的はキャラによってさまざま。単なるお宝探しだけじゃなく、迷子捜しだったり遺跡の調査だったりと、いろいろ用意されているのだ。



◀最低でも、狙った女の子のイベントだけはクリアしておこう。

▶ほかの女の子のイベントも、クリアしたほうがいいんだけどね。

突発イベント

特定の期間に決められたスケジュールを主人公とペアで実行すると発生する。同じものが2度発生することはない。

特定の期間にスケジュールをペアで実行

◀▲うっかりクリアし忘れることもある。チャンスがあったらGOだ。

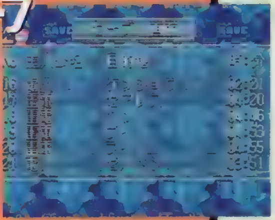
お出かけイベント

相性がある程度いい状態で、特定の場所にお出かけすると発生する。やはり、同じものが2度発生することはないぞ。必ず3つクリアしておこう。

▶相性がよくないと発生しないのだ。

ワンポイントアドバイス　データはこまめにセーブ

イベントがクリアできないとエンディングの条件を満たせず、バッドエンドになってしまうこともあるぞ。そうならないためにもデータはこまめにセーブ！　こうしておけば、イベントが成功するまで何度もやり直しができるからね。ウッカリ忘れないようにしよう。

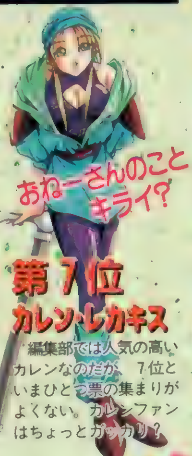


第3回
「エターナルメロディ」みんなの広場

みんなの広場がスタートしてから、早くも3回目。このままず〜っと続けていきたいけど、残念ながらハガキの〆切りが過ぎてしまったのだ〜っ！　ということは、4回目、5回目のみんなの広場はどうなってしまうのか…!?　それは次回のお楽しみ。それじゃ今回もバンバンいってみよ〜

キャラクター人気投票 途中経過

な、なんと〜2回連続で1位をキープしていたリラが、一気に5位までダウン〜ン！　このまま逃げ切るかと思われたリラを退け、第1位となったのは、これまたビックリで2人。そのキャラとは……キャラットとウェンディだ！　そのうち1位になるんじゃないかと考えてたけど、2人一緒とはね〜。そのほかティナも、ここにきて急激に票を伸ばしてきているぞ。さていよいよ最終決戦も間近。最後に笑うのは一体誰になるのかな？



第7位 カレン・レカキス

編集部では人気の高いカレンなのだが、7位といまひとつ票の集まりがよくない。カレンファンはちょっとガッカリ？

途中経過ランキング

順位	前回順位	キャラクター	ポイント
1	2	キャラット・シールズ	301P
1	3	ウェンディ・ミゼリア	301P
3	4	紅　若葉	296P
4	7	ティナ・ハーヴェル	278P
5	1	リラ・マイム	257P
6	5	レミット・マリエーナ	164P
7	6	カレン・レカキス	124P
8	10	アルザ・ロウ	107P
9	13	楊雲	64P
9	8	アイリス・ミール	64P
11	8	ロクサーヌ	55P
11	10	カイル・イシュバーン	55P
13	10	メイヤー・ステイシア	42P
13	14	フィリー	42P

イラストのお♥部♥屋

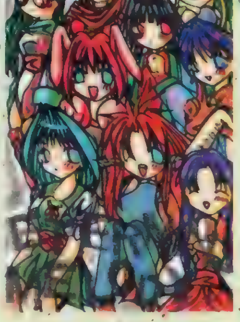
このコーナーも定着したみたいで、最近ハガキがドッサリ！　みんな本当にありがとう。それじゃさっそく、愛とキアイのこもったイラストをバンバン紹介していくぜ〜っ！

◀静岡県・彰のしんえいたいさん。そう、アイリスはレミット想いの優しい侍女さんだぞ。

◀東京都・二ノ宮南さん。最近なんだかティナだらけ。でも個人的にはウレシイ限りなのだ。

▼福岡県・近藤紀幸さん。キリリとしていながらも、優しさが表現されてるみたいでとってもグー！

▲宮崎県・RGM−79さん。色鉛筆を巧みに使ってイイ感じに仕上げているね。けっこうお気に入り。



▶岐阜県・はるひ−ビーチさん。みんなそろって記念写真!?　次回は1人にしぼってチャレンジ。

▶千葉県・頭へろへろさん。ウェンディがSDウェンディ（？）を抱いている。なんかいいね。

▶宮城県・スキスキさん。ずいぶん元気そうなティナだね。でも実際は体の弱い女の子なの。

祝 攻略ガイド発売!!

ゲームの隅々までを完全網羅した「エターナルメロディ　公式攻略ガイド」が11月22日に発売されたぜ。細かいデータ部分も気になっちゃう〜って人は、こちらもオススメ！

◀発売日／11月22日（発売中）。価格／[illegible]円。発行／メディアワークス。96ページオールカラーなので読んでみる勝ちアリ！

次号は攻略集の第2弾だ

次回は登場キャラをメインに徹底攻略。キャラ別にイベントの発生条件などを大公開だ。さらにハッピーエンドを見るためのプロセスも…。お見逃しなく！

女神異聞録PERSONA

ペルソナ

今まで明かすことのできなかった隠し要素のすべてを解明!!もう1つのシナリオ、雪の女王編の攻略もスタートだ!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月20日(発売中)		

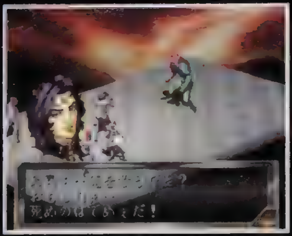
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

質問の多かった城戸玲司のことや雪の女王編も晴れて解禁。ペルソナシステムの謎も完全版として掲載できたし、皆さんのお役に立てれば幸いです。これだけの情報を一気に公開できたことに感無量……。交渉に応じてくださったアトラスさんに感謝っ!　アイテム合体、魔法継承、潜在能力などを併用すると、恐ろしいほど使えるペルソナができるので頑張って合体してね。お気に入りのペルソナにいろんな能力を付加したりすれば、思い入れがさらに増すこと請け合い!　(PON)

数々の隠された謎を徹底的に究明!!

ついに公開可能となった「城戸玲司」と「雪の女王編」シナリオ。2回目、3回目のプレイを目指している人はぜひ活用してね。また、後半ではおさらいも含めて、ペルソナシステムの完全版をお贈りする。魔法継承や潜在能力遺伝の法則、そしてFOOL種族など新情報もおまかせ。今まで隠されていた情報を一気に大放出だ!!

▼条件が揃っていれば、このイベントの後にレイジがパーティに加わるのだ。



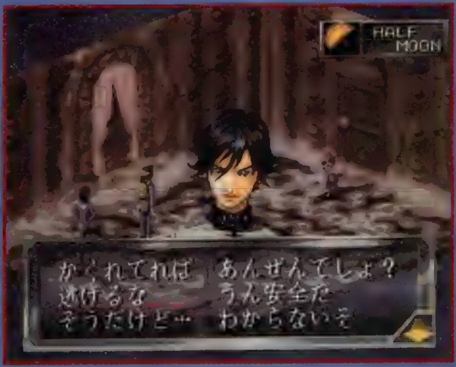
▼合体事故でしか作ることができない種族"FOOL"もバッチリ掲載!

ルート分岐に関わる「まい」との会話の全貌

▶"まい"との会[illegible]

▼質問は全部で3つ。この選択肢の答え方がとても重要だ。自分の進みたいルートへの入り口と言ったところか?

デヴァ・ユガで神取を倒した後、2つのルートにストーリーが分かれる。その分岐のカギが迷いの森での白い女の子"まい"との会話にあることは前にもお伝えした通りだが、今回はその選択肢の内容を紹介しよう。余談だが、デヴァ・ユガで終わるルートをバッドエンドと言う人もいるが、これは語弊があるぞ。これも用意された1つの物語だということを覚えておこう。



1 隠れてれば安全でしょ?
→「逃げるな」

2 なぜ戦うの?
→「自分のため」or「みんなのため」

3 なぜ生きてるの?
→「その答えを探すため」

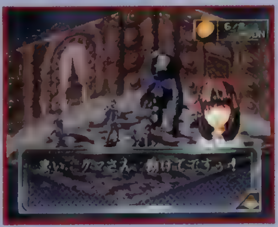
と答えると、"まい"は主人公に「はんぶんのコンパクト」を渡してくれる

デヴァ・ユガ以降 迷いの森・奥〜アヴィディア界に進むルートへ

▼"まい"の説得に成功すると、自分からコンパクトを貸してくれるぞ。

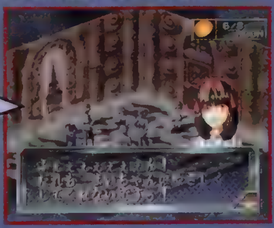
上記以外の答えをした場合テディ・ベアと戦闘になる

▶"まい"を泣かせてしまうと、召喚されたテディ・ベアと戦うハメに。ここでデヴァ・ユガまでのルートに決定される。



デヴァ・ユガまでのルートへ

▼この場合は、結果的に[illegible]



©1996 ATLUS

ついに公開! 隠しキャラ「城戸玲司」の存在

ゲーム中にちょこちょこと現れてはすぐ去っていく男・城戸玲司。"もしかしたら仲間になるのでは?"と前から気になっていた人も多いはず。彼を仲間にする条件は右に挙げた通りだ。少々面倒くさい手順を踏まなければならないが、この方法で確実に仲間にすることができる。ただし、すべての条件が揃っていない場合は、廃工場で強制的にアヤセが仲間になってしまうぞ。

Character File

額に傷を持つ神出鬼没の一匹狼

城戸玲司

(通称:レイジ)

無口で無愛想な転校生。常に1人で行動するため一見付き合いづらそうだが、仲間を決して裏切らない信頼できる奴だ。額の傷は昔、母親をかばったときのものらしい。時折見せる優しさがそれを証明している。

▼仲間になったとはいえ、相変わらず口数が少ない男だ。

●使用武器&ペルソナは……?

◀今まで誰も装備することができなかった拳武器が、ようやく日の目を見ることができるのだ。

◀ペルソナを呼ぶ声も渋くてカッコイイ戦闘シーン。レイジのポーズもけっこうイカシてます。

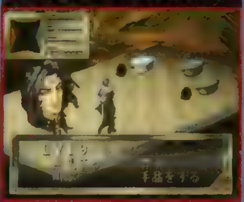
通常攻撃は拳、銃はライフルを装備することができる。銃を使って攻撃する場合は問題ないが、拳で攻撃する場合は攻撃範囲が狭いため最前列に配置するようにしよう。

初期ペルソナはDEVILプレス。レイジは降魔・発動できる種族が他のキャラとは違うため、最初のうちは戸惑うことだろう。序盤はLV16フウタイ、LV21リリム、LV24ヴィゾフニル、LV25アンヴァル、LV29イルルヤンカシュなどがオススメだ。

●コンタクトコマンドはとっても個性的!?

レイジのコンタクトコマンドは「無視する・脅す・叫ぶ・手品をする」の4つ。ほとんどはレイジのイメージらしい強気なものだが、最後の「手品をする」は意表をついたコマンドだろう。このクールなレイジが手品を披露してくれるなんて、ちょっと想像できないよね。「家でこっそり手品の練習とかしてたりしてな」というマークの予想は当たったということかな。

▼交渉に有効じゃなさそうに見えるけど、意外と使えるぞ。



脅す

▶レイジの得意の脅し文句は、恐怖が上昇しやすい。面と向かって言われたら、ブキミちゃんのように泣いちゃうよね。

手品をする

▶手品芸はアクマにも好評らしく、喜びが上昇しやすい。興味が上昇するアクマもいるので、試してみるのも面白い。

レイジを仲間にする条件

1 ゲーム開始直後の聖エルミン学園

職員室で教師と会話し、「2Fの空き教室に出入りしてる奴がいる」との情報をきく。

2 ゲーム開始直後の聖エルミン学園

2Fの1番端の空き教室(2-6の隣)でレイジと遭遇する。セリフはまったくないが、インパクトは十分のレイジ初登場シーン。

3 ゲーム開始直後の聖エルミン学園

2-1の教室で、マークが絡んでいる男子生徒と話す。これを忘れると6が起こらないぞ。

4 御影総合病院へ行く途中

ジョイ通りのコンビニ YIN&YANでレイジの母親と会話する。このとき選択肢には「知っている」と「いいよ(仲良くする)」を選ぶこと。

5 御影総合病院へ行く途中

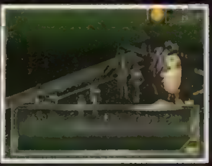
ジョイ通りのカジノでマークの友人と会話。「廃工場によそモンが出入り」の情報を得る。

6 御影総合病院へ行く途中

廃工場へ行き、城戸と再び会う。彼がここにいるということは、この場所からセベクにつながっているということを独自に調べたのだろう。

7 病院クリア後、アラヤ神社に行く途中

セベクビル近くの封鎖地点でレイジと3たび遭遇。神社に行く前に立ち寄らなければならない、ってところがポイントだ。



8 御影署～廃工場～セベクビル

ブラウン、エリー(会わなくても可)、アヤセのパーティ加入を断り、4人のままで進もう。

異界化学校の美術室にてイベント発生後、仲間に!!

もう１つのシナリオ「雪の女王編」攻略開始！

やはり「女神転生」シリーズだけに、もう１つの物語があることを期待していた人も多いはず。その期待を裏切ることなく、ちゃんと用意されていたのが、この「雪の女王編」なのだ。このシナリオに入るための条件は右にある通りだが、これは壁の穴から外に出ずに展開するぞ。

雪の女王編は、それぞれ時間制限がある３つの塔を攻略していくという内容。しかも塔の中では中断しかできないなど、シナリオとしての難易度はセベク編に比べて高めになっているぞ。２回目のプレイにチャレンジしてみてはいかがかな？

▲このシナリオでは、雪の女王と名乗る者と主人公たちが対峙していくことになるのだ。

学校が…！！

▲オープニングデモに負けず劣らずの美しいＣＧムービー。影絵調の映像も流れるぞ。

▶３つの塔をクリアすることと同時に、鏡のカケラを集めることも目的となる。しかも制限時間付きという難しさだ。

準備万端で挑め！

最初の塔をクリアするまで、時間を気にすることなくレベル上げができる場所はない。だから病院から学校へ戻る前に、十分なレベルアップとスペルカード集めをしておくと出だしの展開がラクだぞ。ちなみに、このときのレベル上げは主人公のみでＯＫ。再度仲間になるときは、主人公と同じレベルになるからだ。

▼レベル12くらいまで上げておくと最初の塔で辛い思いをせずに済むぞ。

パーティメンバーの選択

雪の女王編では主人公、ゆきのさん、アヤセが固定キャラで、残り２人のメンバーを南条くん、エリー、ブラウンの中から選べるようになっている。このパーティ選びには、氷の城になってすぐの学食で発生するトロのイベントが関わってくるぞ。残念ながらマーク、麻希、レイジは仲間にすることができないのだ。

▶両手に花状態は名残惜しいけど、５人揃えるとするか。

保健室　南条くん

▼３人か４人の状態のとき、トロのイベントが起こる前に保健室に行くと仲間にすることができる。

図書室　エリー

▼南条くんの場合と同じく、トロのイベントが起こる前に図書室に行けば仲間にできるぞ。

学食　ブラウン

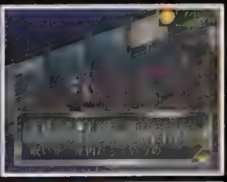
▼南条くんかエリーのどちらか１人を仲間にした状態で学食に行くと、トロのイベントで仲間に。

雪の女王編に入るための条件

病院クリア後の聖エルミン学園内で……

1［2－4の教室］

悪魔君のウワサ話をする女生徒と会話。この情報を得ていないと、悪魔君が聖エルミンに伝わる呪いについて話してくれないぞ。



2［図書室］

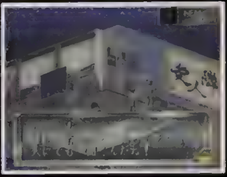
悪魔君（黒瓜勉）と会話。ここで、聖エルミン学園演劇部の伝統の演目「雪の女王」にまつわる興味深い話が詳しく聞けるのだ。

3［演劇部部室］

演劇部員の女生徒と会話。部長に何度話しかけてもムダだ。「古い記録を見ればわかるかもしれない」という彼女の意見に従おう。

4［生徒会室］

生徒会長と会話。「過去の記録は整理したばかりだからダメ」と断られてしまい、見ることができない。しかし重要なのは、その後のセリフだ。

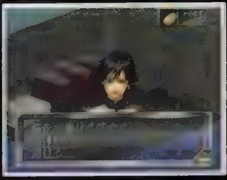


5［校長室］

大石校長の話を聞く。校長室に入るとイベントが発生し、大石校長が「雪の女王」に関する過去の話をすべて教えてくれるのだ。

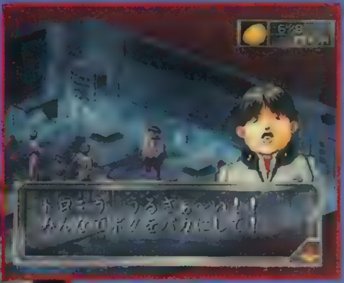
6［体育館の倉庫］

封印がほどこされた箱を開ける。条件が揃っていないときに倉庫に入っても、「ここには何もない」と強制的に外に出されてしまうぞ。



渡り廊下にて雪の女王編突入!!

氷の城
異界化した氷結の校内



[illegible]

御影総合病院のように異界化した学校は、通りがメチャクチャになった上に氷の城と名前が変わってしまう。ここですることは、パーティメンバーの選択と塔に入る前の準備だ。トロのイベント後、ベルベットルームに入ることができるようになるので、新しいペルソナを用意しておこう。この時点で作っておきたいペルソナはアメノウズメ、ヤマ、ジャックフロスト、ベンヌなど。攻撃系魔法を充実させるのはもちろんだが、回復魔法を唱えられるペルソナを複数用意しておくといいだろう。

〈マップ表記〉
✚……回復ポイント
S……アガスティアの木
V……ベルベットルーム
扉①……ヒュプノスの塔への扉
扉②……ネメシスの塔への扉
扉③……タナトスの塔への扉
扉④……悪魔の山への扉

SHOPリスト

雪の女王編の拠点となる氷の城だけにひと通り店が揃っている。必要なアイテムを買ってから塔に入ろう。特にカジノは封神具と魔法石の品揃えが充実しているので、まずカジノでコイン稼ぎするのも1つの手だ。各せきばんを入手して合体に使えば、序盤から最強の魔法が使えるペルソナを作ることもできるぞ。

【武器屋】

名称	価格	種類・効果	装備キャラ
アセイミナイフ	7200	片手剣 攻撃18 命中15 2回	主人公、エリー
プラズマソード	9600	両手剣 攻撃14 命中20 4回 追加SHOCK	南条
フォシャール	7500	槍 攻撃7 命中20 5回	ブラウン
ぐれんのムチ	4200	ムチ 攻撃8 命中29 ALL 追加PANIC	アヤセ
まじょうせん	4600	投具 攻撃8 命中20 4〜6回 追加SLEEP	ゆきの
グロック26	11000	ハンドガン 攻撃22 命中20 1回	アヤセ、麻希
イングラム	8400	マシンガン 攻撃14 命中13 1〜3回	主人公、ブラウン
モスバーグM500	12600	ショットガン 攻撃15 命中18 ALL	ゆきの、マーク
AK47	11400	ライフル 攻撃12 命中20 2〜4回	南条、エリー
9ミリパラベラム	750	弾 攻撃5	全員
ショットシェル	1350	弾 攻撃10	全員
サーペントファング	2100	弾 攻撃14 追加POISON	全員
せんこうだん	3000	弾 攻撃17 追加BLIND	全員
ますいだん	6400	弾 攻撃23 追加SLEEP	全員

【カジノ景品】

名称	価格	種類	効果・用途
かるらぞう	C4000	封神具	邪鬼ラクシャーサ＋妖鬼ヤクシャの合体に加える
かみなりおこし	C3500	封神具	HIEROPHANT種族を作る合体に加える
くろいガータベルト	C3000	封神具	MOON種族を作る合体に加える
すいてんぐうのおふだ	C2500	封神具	MAGICIAN種族を作る合体に加える
ぶていのせんとう	C2000	封神具	EMPRESS種族を作る合体に加える
ニブルのけっしょう	C1500	封神具	DEATH種族を作る合体に加える
まさむねのかんたい	C1000	封神具	EMPEROR種族を作る合体に加える
えんまちょう	C 500	封神具	HIEROPHANT種族を作る合体に加える
えんまのせきばん	C3000	魔法石	マハラギダインと同効果
とうまのせきばん	C5000	魔法石	マハブフダインと同効果
ふうまのせきばん	C3000	魔法石	マハガルダインと同効果
しんまのせきばん	C3000	魔法石	マハマグダインと同効果
しゃくねつのせきばん	C3000	魔法石	メギドラオンと同効果
れっぱのせきばん	C3000	魔法石	マハザンダインと同効果
そうへきのせきばん	C3000	魔法石	マハグラダインと同効果
せんこうのせきばん	C3000	魔法石	マハジオダインと同効果

【防具屋】

名称	価格	種類・効果	装備キャラ
QQメット	2700	頭防具 防御4 回避1	全員
ヘッドギア	4500	頭防具 防御5 回避3	全員
かくせいふく	5400	体防具 防御8 回避2	全員
スペクトラベスト	9000	体防具 防御9 回避6	全員
アームガード	2400	手防具 防御2 回避1	全員
チタニウムガード	3900	手防具 防御3 回避2	全員
かわぐつ	1800	足防具 防御2 回避2	全員
トウシューズ	3000	足防具 防御1 回避5	全員

【千年万年堂】

名称	価格	効果
つるつるドロップ	300	一時バッドステータスを全回復
かめかめキャンディ	500	一時バッドステータス1段階回復
チューインソウル	500	ＳＰを少量回復
ぎんのマニシャ	900	エナジードレイン防止
マジカルガード	15000	魔法攻撃を反射
フィジカルガード	15000	物理攻撃を反射
はんごんこう	6000	瀕死(DYING)を治し、ＨＰ全回復
コアシールド	2000	月齢1周期間ダメージゾーン回避
ふうまのすず	1200	1／4の確率で敵を追い払う
ヒランヤ	1200	ＨＰとＳＰを回復

【薬局】

名称	価格	効果
きずぐすり	100	ＨＰを少量回復
ほうぎょく	2000	ＨＰを全回復
ガラガラドリンク	200	ＨＰを中量回復
マッスルドリンコ	300	ＨＰをＭＡＸ以上に回復
ちかえしのたま	3600	瀕死(DYING)の状態を回復
はんごんこう	6000	瀕死(DYING)を治し、ＨＰ全回復
ディストーン	300	石化(STONE)の状態を回復
ディスパライズ	300	麻痺(PALYZE)の状態を回復
ディスポイズン	300	猛毒(POISON)の状態を回復
ディスシック	500	病気(SICK)の状態を回復

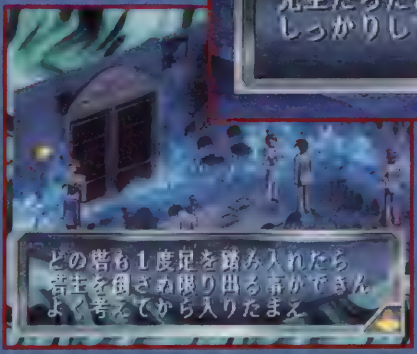
ヒュプノスの塔

"眠り"がすべてを支配する迷宮

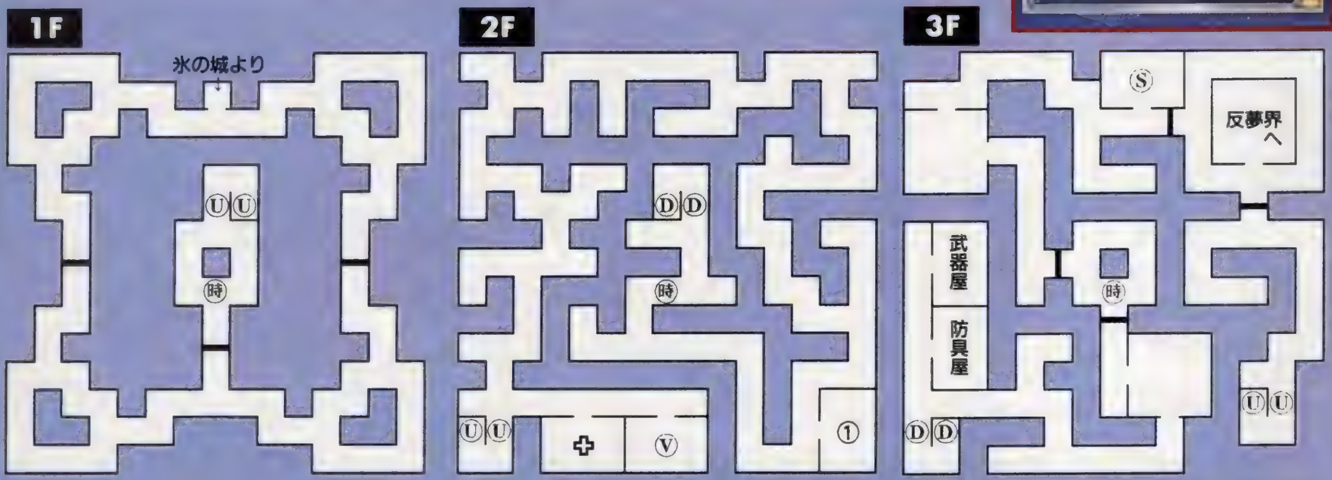
3つの塔の中では、1番最初に来るべきところがこのヒュプノスの塔だ。8F建ての造りだが単純な構造をしているため、そんなに難しいダンジョンではない。ただし3Fから反夢界に行くことができるので、実質9つフロアがあることになるぞ。塔内には結構設備も充実しているから、探索に困ることはないだろう。ただし、制限時間があることを忘れないように気を付けよう。

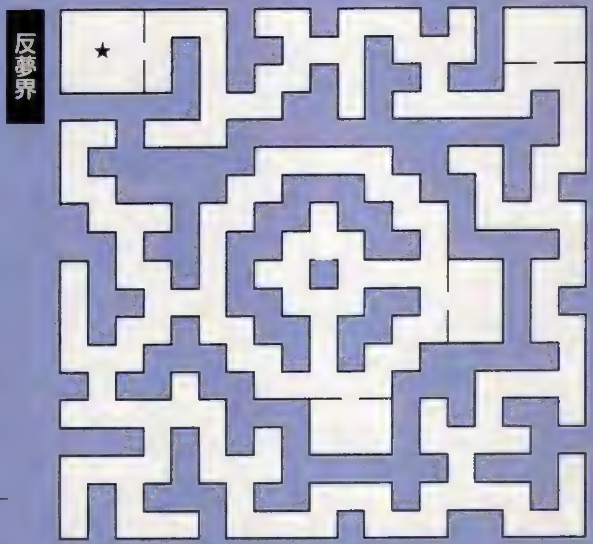
3Fの部屋で眠っている人たちを起こすには、反夢界に行って夢から覚ましてあげなければいけない。反夢界に立ち寄らずに、直接8Fのボスを目指すこともできる。どちらを選ぶかはプレイヤーの自由だが、眠っている人たちを起こさないと鏡のカケラをより多く集めることはできないのだ。また、8Fのボスを倒すと反夢界に入ることはできなくなるので、反夢界を先に攻略しておくことをオススメするぞ。

▶ヒュプノスの塔3Fには、[illegible]



▼塔に1度足を踏み入れたら、[illegible]





<マップ表記>

Ⓤ……上り階段
Ⓓ……下り階段
✚……回復の泉（1000円）
Ⓢ……アガスティアの木
Ⓥ……ベルベットルーム
㊰……時計
★……ボス戦
Ⓘ……マギドギール
メイルブレイカー
レイヴァンフェザー
フレイムショール

ロードすると消えるCデータでも安心

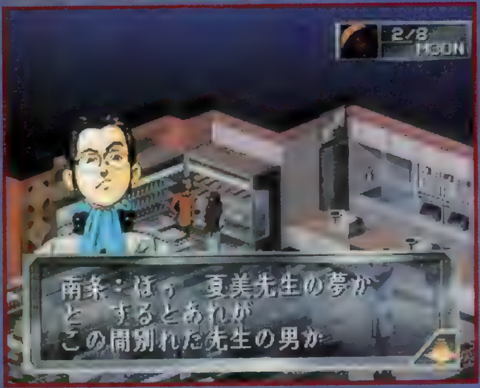
雪の女王編でのみ存在する、Cデータによるコンティニュー。何の問題もなく塔をクリアできればいいのだが、もし全滅したりするとSデータから再プレイしなければいけなくなってしまう。しかし、あらかじめCデータを別のメモリーカードにコピーしてさえいれば、この問題は一気に解決するのだ。これなら全滅したとき以外に、納得がいかなくてやり直しをしたい場合にも応用できる。いちいちコピー作業をするのはちょっと面倒くさいけれど、保険と考えて必ずやっておくようにしよう。

▲塔の中のアガスティアでは、通常のセーブをすることはできないのだ。

▲メモリーカードをもう1枚用意して、Cデータコピーをしよう。

反転界へ行き眠っている人たちを起こそう!

◀[illegible]



▶[illegible]

SHOP リスト

現時点では氷の城より品揃えはいいが、値段が高いので無理に購入することはないぞ。よっぽどの貧弱装備なら話は別だが。

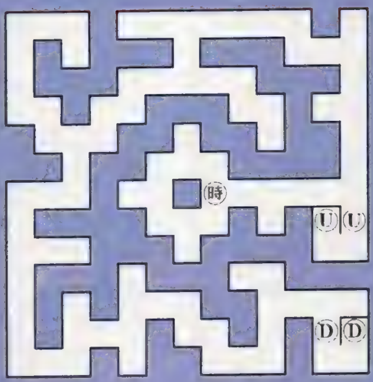
【防具屋】

名称	価格	種類・効果	装備キャラ
ヘッドギア	4500	頭防具 防御5 回避3	全員
かぜよみのかぶと	7500	頭防具 防御20 回避3	女性
TAC−V2	15500	体防具 防御25 回避13	全員
こんじきのよろい	19500	体防具 防御30 回避12	女性
ジャミングガード	5400	手防具 防御8 回避6	全員
はまかりのこて	6900	手防具 防御10 回避9	女性
ハイパーフォックス	4500	足防具 防御10 回避5	全員
すずなりのぐそく	6300	足防具 防御11 回避8	女性

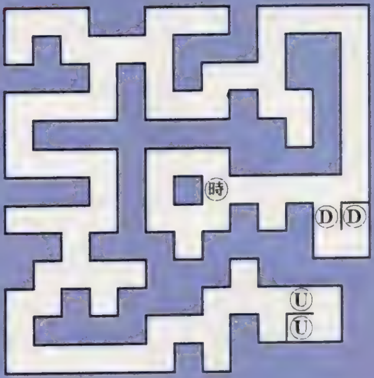
【武器屋】

名称	価格	種類・効果	装備キャラ
リソルバーM380	16200	ハンドガン 攻撃31 命中29 1回	アヤセ、麻希
HK VP70Z	20400	ハンドガン 攻撃30 命中35 1回	アヤセ、麻希
ステアーTMP	11700	マシンガン 攻撃12 命中19 2〜4回	主人公、ブラウン
HK MP5K	15000	マシンガン 攻撃21 命中27 2〜4回	主人公、ブラウン
SPAS12	18300	ショットガン 攻撃21 命中26 ALL	ゆきの、マーク
フランキPA−3	23400	ショットガン 攻撃25 命中31 ALL	ゆきの、マーク
SIG−SG550	17100	ライフル 攻撃10 命中25 4〜6回	南条、エリー
ハイドロジェット	19500	ライフル 攻撃13 命中30 3〜5回	南条、エリー
サーペントファング	2100	弾 攻撃14 追加POISON	全員
せんこうだん	3000	弾 攻撃17 追加BLIND	全員

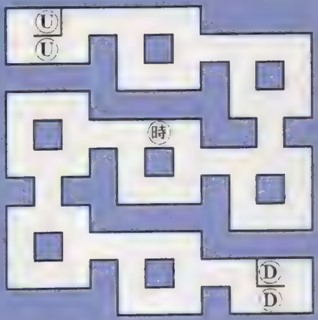
4F



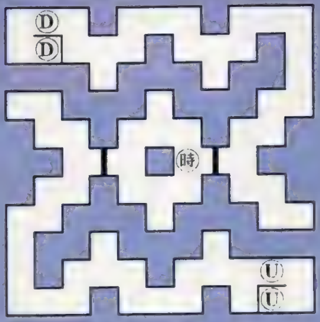
5F



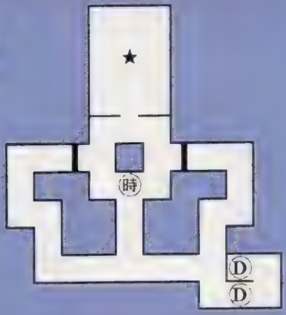
6F



7F



8F



▶この時計が12時になるまでに、鏡のカケラを見つけてボスを倒すのだ。

時間に注意

雪の女王の話では、12時になるまでに鏡のカケラを集めなければいけないらしい。ただし各塔内での時間は、実際の時間とは違う速さで流れているようだ。ヒュプノスの塔では時計が12時になるまでの制限時間は実際の50分。しかし戦闘中、AVG画面、ステータス画面などでは時間のカウントはされない。つまり3D画面が表示される移動中だけ時間が流れているのだ。塔内探索中に席を外すことがある場合は、メニュー画面などに切り替えておくようにしよう。

鏡のカケラ

学校の中庭でフィレモンから手渡される"鏡の枠"。このときの彼のセリフをよく覚えておこう。「彼女の姿が映し出せるだけのカケラを手に入れれば……」といった内容の話だったハズだ。この意味をよく考えると、すべてのカケラを手に入れなくてもいいということになる。どのぐらい集めればいいかは、この先のストーリーでヒントを聞くことができるから、注意してメッセージをチェックしよう。しかし、これだけ重要なアイテムだからすべて集めて鏡を完成させると、きっと何かイイことが起こるような気がするのだが……

完全版 ペルソナマスターへの道

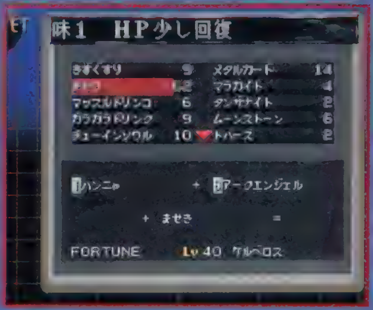
ペルソナシステムのすべてを、今までの復習も交えてまとめて掲載するぞ。
今まで明かされなかった様々な法則も大公開だ!

アイテムを加えた合体

アイテムを加えた合体は、下の4種類存在する。ペルソナのデメリットを補うためにも、ペルソナの長所を伸ばすためにも必要不可欠な合体方法だ。パーティが所持している、ありとあらゆるアイテムを合体に加えることができるので、目的に応じていろいろ試してみよう。

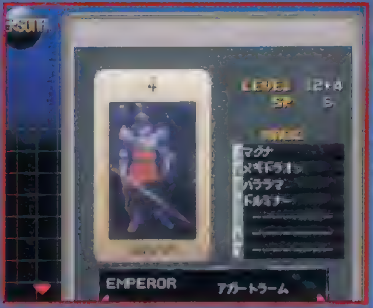
消費アイテム合体

回復アイテムや[illegible]アイテムを加えた合体では、ランダムでパラメータのどれかが1ポイント上下するか、もしくはランダムで魔法を覚えるという結果になる。逆に言えば、パラメータが変動しなかった場合は何らかの魔法を覚えたということなので、1回[illegible]して確認しよう。



魔法石合体

使用すると敵全体に同じ効果が得られるストーンや[illegible]などの魔法石。これらを加えると、合体結果のペルソナに魔法石の効果をそのまま魔法として覚えさせることができる。その魔法は、ペルソナの2番目の特技・魔法欄に追加されるのだ。ただし、相反する魔法属性を持つものは覚えられないので注意。右の表を参照しよう。



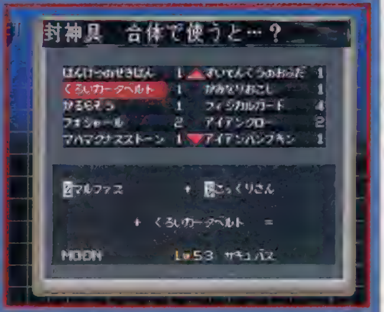
装備アイテム合体

STR(力)	▶武器
VIT(体力)	▶胴防具
TEC(技)	▶腕防具
AGL(素早さ)	▶足防具
LUK(運)	▶頭防具

武器や防具などの装備アイテムの合体は、その種類によって増減するパラメータが異なる。どのパラメータにどの装備アイテムが対応しているかは左の表の通り。上げたいパラメータが決まっているなら、それに対応した装備アイテムを合体に使用しておこう。また、[illegible]ほど、パラメータも大きく変化する傾向が強いぞ。

封神具合体

普通の合体では作ることのできない、特定のペルソナを作成する合体が封神具合体だ。封神具によって[illegible]するペルソナの種族がそれぞれ決まっている。なかにはスペルカードの組み合わせが決まっている封神具合体も存在する。合体の際、持っている封神具にカーソルを合わせると結果が変わるので、いろんな種族とカーソルを合わせてみよう。



宝石合体

合体結果のペルソナに対して、[illegible]のランクアップまたはランクダウンの効果がある。STRENGTH、FORTUNE、HANGEDMAN、STARの4種族は[illegible]に1体しかいないため除外しているぞ。

種族＼宝石	アレキサンドライト	ダイアモンド	サファイア	エメラルド	ルビー	パール	タンザナイト	オパール	アメジスト	ガーネット	アクアマリン	トパーズ	ムーンストーン	マラカイト	オニキス	ターコイズ
MAGICIAN	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--	-1	+2	--	+1
PRIESTESS	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--	-1	+2	--
EMPRESS	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--	-1	+2
EMPEROR	+2	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--	-1
HIEROPHANT	-1	+2	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--
LOVERS	--	-1	+1	--	+1	+1	+1	-1	+1	--	-1	+1	--	--	+1	--
CHARIOT	-2	--	-1	+2	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2
HERMIT	+1	+1	--	--	-1	+1	--	+1	+1	+1	-1	+1	--	-1	+1	--
JUSTICE	+1	--	-2	+2	-2	--	-1	+2	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1
DEATH	--	-1	+1	--	+1	+1	--	--	-1	+1	--	+1	+1	+1	-1	+1
TEMPERENCE	+1	--	-1	+1	--	+1	+1	--	--	-1	+1	--	+1	+1	+1	-1
DEVIL	-1	+1	--	-1	+1	--	+1	+1	--	--	-1	+1	--	+1	+1	+1
TOWER	--	-1	+1	--	-1	+1	--	+1	+1	--	--	-1	+1	--	--	--
MOON	+1	+1	--	-1	+1	--	-1	+1	--	+1	+1	--	--	-1	+1	--
SUN	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--	-1	+2
JUDGEMENT	+2	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--	-1
WORLD	-1	+2	--	+1	+1	+2	-1	+1	--	-1	+1	--	-2	+2	-2	--
FOOL	--	-1	+1	--	+1	+1	+1	-1	+1	--	-1	+1	--	+1	+1	--

【凡例】[illegible]

合体時に気をつけたい魔法属性

魔法石合体や右ページで説明している魔法継承に関わってくるのが、ペルソナの持つ魔法属性だ。相反する属性の魔法は覚えることができないので注意しよう。下の表を見て、覚えられる魔法を追加させよう。

精霊・物理魔法の場合

[illegible]	[illegible]
火炎=アギ系	小属性がAQUA(アクア)
氷結=ブフ系	小属性がIGNIS(イグニス)
疾風=ガル系	小属性がTERRA(テラ)
地震=マグナ系	小属性がAIR(エア)
電撃=ジオ系	小属性がGREWON(グルーオン)
核熱=フレイ・メギド系	小属性がPHOTON(フォトン)
衝撃=ザン系	小属性がGRAVITON(グラヴィトン)
重力=グライ系	小属性がWEAKBOSON(ウィークボソン)

暗黒・神聖魔法の場合

魔法系統	覚えられないペルソナの種族
呪殺=エイハ・ムド系	PRIESTESS、JUDGEMENT
降魔=テスティカ シシリッカ ポイズマなど	PRIESTESS、HIEROPHANT、JUDGEMENT
破魔=コウハ ハンマ系	HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、TOWER、MOON
祝福=ディア・バトラ系 奇跡=リカーム系	CHARIOT、JUSTICE、HANGEDMAN、DEATH、DEVIL、TOWER、MOON

セルフ合体記号の意味と結果

ガイド合体は確かに親切で楽だけど、ペルソナマスターを目指すならやっぱりセルフ合体だ。より使えるペルソナを作りたいなら、記号の色や矢印の向きに気を使わなければいけない。なぜならば、これによって合体後のペルソナのパラメータに変化が生じるからだ。色は青で上向きの矢印になる組み合わせなら、もっとも数値の大きいパラメータに＋5加算され、さらにすべてのパラメータに＋1され、魔攻に＋20追加された強いペルソナができ上がる。運が良ければ強い魔法を継承することもあるぞ。

	媒体間相性	合体後のパラメータ変化
青	同じ大属性	高い基本値＋5、魔攻＋20
白	非干渉大属性	なし
赤	反対の大属性	なし
⬆	同じ大種族	すべての基本値＋1
➡	優性大種族	なし
⬇	劣性大種族	すべての基本値－1

魔法継承の法則

まず【魔法継承での合体記号の見方】に注目。これを見て媒体とする2体のアクマのどちらの魔法が引き継がれるのかをチェックする。次に【魔法継承の優先順位表】を見て、目的とするペルソナが表の4属性の中でどれかを調べ、優先順位をチェック。そして【系統別優先順位表】の中から対応したアルファベットの項目を見れば、その中からどの魔法が継承されるかのおおよその見当がつくはずだ。ただし、この通り魔法が継承されない場合もあるので注意。さらに、合体事故が起こってランダム魔法継承される場合も、この法則に基づいているが、『ペルソナ』の合体は非常に奥が深く、かなり複雑な計算を行っているので絶対とは言い難いのだ。ただし、この表を見ることによって、ある程度の予想を立てた合体ができるはず。

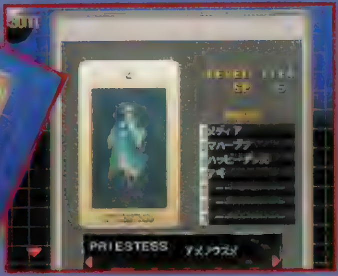
【魔法継承での合体記号の見方】

- ⬆……後から召喚したアクマの、優先順位の高い魔法を引き継ぐ。
- ➡……先に召喚したアクマの、優先順位の高い魔法を引き継ぐ。
- ⬇……後から召喚したアクマの、優先順位の高い魔法を引き継ぐ。

【魔法継承の優先順位表】

大属性 順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELEMENTAL	B	A	J	K	L	I	F	G	H	E
PHYSICAL	D	C	F	G	H	E	J	K	L	I
EVILDARK	E	H	G	F	C	D	A	B		
HOLYLIGHT	I	L	K	J	A	B	C	D		

これで魔法継承合体も自由自在!!



【系統別優先順位表】

系統	順位	魔法
A 精霊系単体攻撃魔法	1	アギダイン
	2	ブフダイン
	3	ガルダイン
	4	マグダイン
	5	アギラオ
	6	ブフーラ
	7	ガルーラ
	8	マグナス
	9	アギ
	10	ブフ
	11	ガル
	12	マグナ
B 精霊系全体攻撃魔法	1	マハラギダイン
	2	マハブフダイン
	3	マハガルダイン
	4	マハマグダイン
	5	マハラギオン
	6	マハブフーラ
	7	マハガルーラ
	8	マハマグナス
	9	マハラギ
	10	マハーブフ
	11	マハーガル
	12	マハマグナ
C 物理系単体攻撃魔法	1	フレイダイン
	2	ザンダイン
	3	グラダイン
	4	ジオダイン
	5	フレイラ
	6	ザンマ
	7	グライバ
	8	ジオンガ
	9	フレイ
	10	ザン
	11	グライ
	12	ジオ
D 物理系全体攻撃魔法	1	メギドラオン
	2	マハザンダイン
	3	マハグラダイン
	4	マハグラダイン
	5	マハジオダイン
	6	マハザンマ
	7	マハグライバ
	8	マハジオンガ
	9	メギド
	10	マハザン
	11	マハグライ
	12	マハジオ
E 暗黒系呪殺魔法	1	マハムド
	2	マハエイハ
	3	ムドオン
	4	バイエイハ
	5	ムド
	6	エイハ
F	1	デカバー
	2	デサンガ
	3	ドルミナー
	4	シバブー
	5	プリンパ
	6	ハピルマ
	7	マリンカリン
	8	マカジャマ
	9	デライト
	10	スランパ
G 暗黒系覚醒魔法	1	バルザック
	2	マドール
	3	ウルバーン
	4	ドロンバ
	5	ドロイド
	6	クイッカ
H 暗黒系降魔魔法	1	デスティカ
	2	ペトラマ
	3	パララマ
	4	ポイズマ
	5	シシリッカ
I 神聖系破魔魔法	1	マハンマ
	2	マハコウハ
	3	ハマオン
	4	バイコウハ
	5	ハンマ
	6	コウハ
J	1	タルカジャ
	2	ラクカジャ
	3	スクカジャ
	4	マカカジャ
	5	デカジャ
	6	テトラジャ
	7	マカラカーン
	8	テトラカーン
	9	デクンダ
	10	タルンダ
	11	ラクンダ
	12	スクンダ
K	1	ディア
	2	ディアラマ
	3	ディアラマハン
	4	メディア
	5	メディラマ
	6	メディアラハン
	7	ポズムディ
	8	パララディ
	9	ペトラディ
	10	シシリディ
	11	ペンパトラ
	12	パトラ
L	1	サマリカーム
	2	リカーム
	3	リカームドラ

各キャラとペルソナとの相性

レイジを加えた、各キャラとペルソナの相性を種族ごとに表にしてみた。最高相性は発動できる上に、右で掲載した潜在能力も発揮できる。悪い・最悪相性は、降魔＆発動ができないキャラを意味しているぞ。これはあくまで基本的な相性だ。中には各キャラ専用のペルソナがあったり、同じ種族でも多少違う場合もあるのであしからず。ちなみにゲンブ、ビャッコ、スザク、セイリュウの四聖獣は全キャラ最高相性だ。

▲各キャラとペルソナの相性は[illegible]

NO	種族	最高相性キャラ	悪い・最悪相性キャラ
1	MAGICIAN	アヤセ	エリー、レイジ
2	PRIESTESS	マキ	ゆきのさん、レイジ
3	EMPRESS	ゆきのさん	マキ、レイジ
4	EMPEROR	主人公	南条くん、レイジ
5	HIEROPHANT	南条くん	主人公、レイジ
6	LOVERS	女性キャラ	レイジ
7	CHARIOT	マーク	ブラウン、レイジ
8	STRENGTH	主人公、南条、マーク、ゆきの、レイジ	なし
9	HERMIT	女性キャラ	なし
10	FORTUNE	全員	なし
11	JUSTICE	ブラウン	マーク、レイジ
12	HANGEDMAN	ブラウン、アヤセ、レイジ	南条くん、ゆきのさん
13	DEATH	レイジ	主人公、ブラウン、南条、マーク、エリー、アヤセ
14	TEMPERENCE	女性キャラ	なし
15	DEVIL	レイジ	レイジ以外のキャラ
16	TOWER	レイジ	女性キャラ
17	STAR	女性キャラ	男性キャラ
18	MOON	男性キャラ	女性キャラ
19	SUN	女性キャラ	なし
20	JUDGEMENT	エリー	アヤセ、レイジ
21	WORLD	男性キャラ	なし
0	FOOL	全員	なし

潜在能力遺伝の合体法則

潜在能力とは、アクティブ状態のキャラが戦闘中ピンチに陥ったとき発動される特殊な能力だ。媒体となるアクマ2体の遺伝子タイプの組み合わせに基づいて合体させた場合に、潜在能力を持つペルソナが誕生するのだ。この遺伝の詳しい合体法則は下の表を参照してほしい。潜在能力の種類は4つがあるが、潜在攻撃だけは特定のペルソナがあらかじめ所持している。ただし、1体のペルソナに複数の能力を遺伝させることはできないので注意しよう。

また、潜在能力を発揮させるにもいくつかの条件がある。それはキャラとペルソナの相性が最高であることと、下に記載した発生条件だ。特に最高相性のキャラでなければ発動しないぞ。

潜在能力の種類と発生条件

潜在攻撃	一定条件下で、ペルソナが敵全体に攻撃を行う。属性相性に関係なく100%ダメージを与える。潜在攻撃のみは特定のペルソナ（イルルヤンカシュ、ホクトセイクン、ビシャモンテン、サタンなど）が初めから所持している。	
	条件	・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/4以下の状態のとき、1/16の確率で発動
		・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/8以下の状態のとき、1/8の確率で発動
		・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/16以下の状態のとき、1/4の確率で発動
潜在防御	一定条件下で、ペルソナがキャラをかばって敵からの攻撃を防ぐ。	
	条件	・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/4以下の状態のとき、1/8の確率で発動
		・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/8以下の状態のとき、1/4の確率で発動
		・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/16以下の状態のとき、1/2の確率で発動
潜在補助	一定条件下で、ペルソナがキャラのＨＰ、ＳＰ、ステータス異常などの回復を行う。	
	条件	・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/8以下の状態のとき、1/8の確率で発動
		・キャラの残りＨＰがＭＡＸの1/16以下の状態のとき、1/4の確率で発動
潜在復活	一定条件下で、戦闘中に１度だけキャラの瀕死(DYING)状態を回避。戦闘終了後、熟練度（ランク）は１に戻る。しかし上昇したパラメータは変化しないので、再び育てることによりさらにパラメータを上昇させられる。	
	条件	・キャラのＨＰが０の状態になったとき、1/4の確率で発動

先に召喚するアクマのタイプ

月齢	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
全アクマ	Q	A	B	C	D	O	P	Q	D

後に召喚するアクマのタイプ

月齢	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
夜魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖精	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
堕天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
龍王	O	D	A	Q	Q	C	B	A	B
邪龍	P	D	A	Q	Q	C	B	A	C
妖鳥	O	A	C	A	Q	D	C	B	B
凶鳥	P	A	C	A	C	D	C	B	C
魔獣	O	O	B	B	P	P	D	C	B
妖獣	P	O	B	B	B	P	D	C	C
鬼女	O	P	O	C	A	Q	A	D	B
妖鬼	O	P	O	C	A	Q	B	D	B
地霊	O	P	O	C	A	Q	C	D	B
邪鬼	P	P	O	C	A	Q	D	D	C
幽鬼	P	Q	P	O	D	O	O	C	C
悪霊	P	Q	P	O	D	O	O	B	C
屍鬼	P	Q	P	O	D	O	O	A	C
外道	P	Q	P	O	D	O	O	Q	C

潜在能力遺伝の組み合わせ

	A	B	C	D	O	P	Q
A	ー	防1	防2	防3	ー	ー	ー
B	防1	ー	防4	防5	ー	ー	ー
C	防2	防4	ー	復活	ー	ー	ー
D	防3	防5	復活	ー	ー	ー	ー
O	ー	ー	ー	ー	補1	補4	補5
P	ー	ー	ー	ー	補4	補2	補6
Q	ー	ー	ー	ー	補5	補6	補3

アクマの遺伝子タイプは、合体時の月齢と召喚する順序によって決まる。タイプの表は月齢のタテ軸を中心に見ていこう。また組み合わせ表はタテ・ヨコどちらの軸から見ても同じ。例えば、B＋Cで防1の能力になる組み合わせは、C＋Bでも同様の結果が得られるのだ。

防1……敵からの物理攻撃を無効化
防2……敵からの魔法攻撃を無効化
防3……敵からの全体物理攻撃を無効化
防4……敵からの全体魔法攻撃を無効化
防5……敵からのすべての攻撃を無効化
補1……キャラのSPを1／2回復
補2……キャラのHPを1／2回復
補3……キャラのHPとSPを1／2回復
補4……キャラのSPとステータス異常を全回復
補5……キャラのHPとステータス異常を全回復
補6——キャラのHPとSPとステータス異常を全回復
復活——キャラ瀕死(DYING)時に身代わり
ー　——何も起きない

合体事故（イレギュラー）のすべて

合体事故の確率
青…16分の1
白…8分の1
赤…4分の1

合体事故は月齢に関係なく、セルフ合体記号の色に応じた確率で発生する。『女神転生』シリーズ経験者は満月や新月に事故発生確率が高くなると考えがちだが、今作ではそういうことはないので注意。強いて挙げれば、合体記号で矢印よりも○の方が魔法継承に関係しない分、若干イレギュラーが発生しやすいようだ。合体事故の種類は下の5種類。説明しやすいように、セルフ合体記号は○で色は白にして合体事故を起こした。作成予定のペルソナはMOONリリムで、媒体のアクマは凶鳥と悪霊だ。

1 グレードアップ

予定と同じペルソナでも、各パラメータが基本値よりも2ずつ加算されたペルソナができ上がる。ちなみにリリムの基本値は、上から13、18、18、17、23となっているので、写真を見ればすべての数値に＋2されているのがわかる。ただし、セルフ合体記号の色が赤のときは、グレードアップは生じないので注意しよう。

◀すべてのパラメータが＋2されているのは、[illegible]

2 グレードダウン

予定と同じペルソナでも、各パラメータが基本値より5ずつ低いペルソナができ上がる。まさに合体事故と言える結果になってしまうのだ。写真を見ればすべての数値が5ずつ減少しているのがわかるだろう。またセルフ合体記号の色が青のときは、グレードダウンは生じない。ただし、合体事故中でこれになる確率は割と高いだろう。

◀上とは逆に、もの凄く損をした[illegible]

3 ランダム魔法継承

予定と同じペルソナで各パラメータが基本値とまったく変わらないが、ランダムで魔法を継承しているペルソナができ上がる。この場合、媒体となるアクマの召喚する順序に関係なく、魔法継承の法則に基づいてもっとも優先順位の高い魔法が継承される。1度戦闘をしてそのペルソナを発動すれば、何を継承しているかすぐわかるぞ。

◀この場合はマハザンを[illegible]

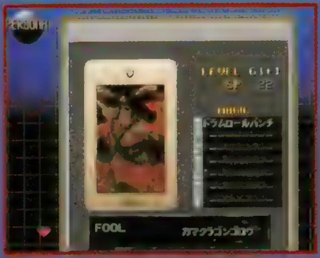
4 他種発生

予定とはまったく違うペルソナができ上がってしまう。どのペルソナになるかはランダムで決定されるので、結果を選ぶことはできない。この項目ではすべてリリムを作る組み合わせで、媒体となるアクマもすべて同じものを使用している。なお、この合体事故はセルフ合体記号の色に関係なく出現するぞ。

◀予定とは全然違うペルソナなので、ちょっと驚いてしまうぞ。

5 FOOL発生

予定とはまったく違う、合体事故でしか出現しないペルソナナンバー0番の種族、"FOOL（フール）"が出現する。詳しい説明は右を参照してほしい。通常戦・対ボス戦ともに力を発揮するペルソナなので、ぜひ1体は作っておきたい種族だ。なお、この種族はセルフ合体記号の色に関係なく出現するぞ。



◀驚くと同時に嬉しさがこみ上げることは保証しよう！

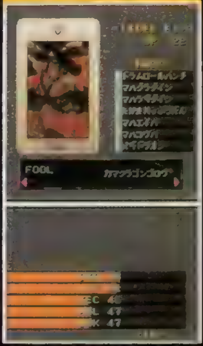
隠された22番目の種族「FOOL」初公開!!

ついに公開が可能となったFOOLは全部で3体いる。下に並んでいる3つの写真がそのすべてだ。なお、写真ではランク（熟練度）がMAXの8になるまで育てたものなので、自分でプレイする際の目標にしてもらいたい。FOOLの特徴として特筆すべきことは「すべての攻撃に強い」ということ。またこれ以外にも、予定としていたペルソナに対して付加しようとしていたことが、すべて合体結果のFOOLに付加されるという特徴を持っている。付加されるのは、アイテム合体、魔法継承、潜在能力遺伝のすべてだ。例えばマハザンストーンを加えた合体でFOOLが発生すると、マハザンを覚えたFOOLになるということ。運や組み合わせが良ければ、潜在復活を遺伝していてマハブフダインも覚えているFOOLなんてのも作れる可能性があるぞ！

これがFOOL全3体のステータスだ！

パラメータとしては割と平均的な形をしている。何かが極端に高くなっているということはない。しかし、消費SPは低いし、魔攻・魔防がともに高いという点だけでも、普通のペルソナより使えるということがわかるだろう。最初から所持している魔法もかなり魅力的な要素だね。

LV30	LV47	LV61
テンジクトクベイ	ナルカミ	カマクラゴンゴロウ



▲FOOLの場合は基本パラメータを見ることができないので、この通りの結果になるとは限らない。この場合はセルフ合体時の記号や色、アイテム合体、魔法継承なども関わっている。FOOLを作成するのはもの凄く大変だが、できたときの嬉しさはひとしおだ。ぜひ自分だけのFOOL作りにチャレンジしてみてほしい！

はるかぜ戦隊Vフォース

最後の地球圏となるステージ4から、金星上での最初の戦闘を描いたステージ9までの合計6ステージを一挙に攻略！

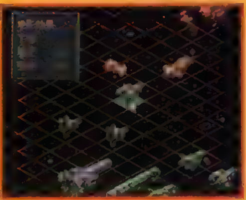
ジャンル	SLG	価格	¥5,800（3枚組）
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月15日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

レベルの高いアニメシーン、人気女性声優出まくりと、アニメ部分がウリの『Vフォース』だが、すべての映像を見るにはキビシイ戦いに勝ち抜かなければならないのがつらいところ。とくにアニメや声優につられて買ったSLG初心者の中には「ルールは簡単だけど、敵に勝てないんだよなあ」という人も少なくないかも。そんなキミたちのために、この攻略記事はある。がんばってクリアして、奈月役の白鳥由里さんや、雪菜役の矢島晶子さんのキュートなお声を聞きまくろう！　（ＳＨＩＧＹ）

いよいよ戦闘が激化するステージ4～9までを完全攻略！

　このゲームで注意すべき点は、敵・味方双方の登場ユニットの種類、増援ユニットの有無、敵の進軍パターンの3つだ。とくに登場ユニットの種類は、レグルスにどの武器を装備させるかに係わるので注意が必要。ちなみに、特殊な勝利条件の場合を除いて、どのステージも、敵ユニットをこちらの戦術上有利なポイントに誘い込む〝待ち〟が基本戦略となる。無理な突出は命取りになので、絶対に避けよう。



▶マス目を区別する線を表示したほうが、距離感がつかめてプレイしやすい。

Stage 4

登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配備	増援	初期配備	増援
空	レグルス ×2 エンキュリー ×2	スリヴァン ×3	レリオンレンセス ×2 ヴェセルス・ミザ ×3 アブリーブ2 ×4	なし
地	デルタライバー ×2 バリオスレイ ×2 バリオス ×2	なし	コークライトG2 ×5 ラティオ・ジリ ×6	なし
艦	シリウス ×1 クロモス ×1	なし	D・スレンジャー ×1	なし

変形！　デルタライバー
奈月と雪菜、初めての地上戦闘開始！

　ステージ2でスリヴァン3機が全機無事なままクリアすると、その3機がステージ3に増援として登場することは前回書いたとおり。だが、そこでも1機も落とされずにクリアすると、ステージ4にも彼らは増援として登場する。彼らの有無によって戦い方は微妙に違ってくるが、左右の敵を各個に叩き、その後に前方のボスユニットへと進むのが基本戦術となる。なお、ボスユニットは結構すぐに動き出すので、左右の敵との決着は早めにつけるようにしよう。

解説

　スリヴァンが登場する場合はA地点に出るので、左側の地上部隊の牽制をしてもらう。左下の地上ユニットは、同じく左の敵を1の地点で迎え撃つ。奈月と雪菜のデルタライバーは2の地点の基地へ入り、そこで回復・補給をしながら攻撃しよう。残った中央の部隊は基本的に奥のボスに備えて微速前進して3の地点へ。ちなみに、美月と華月のレグルスは左右に別れて、それぞれの方向から来る飛行部隊を攻撃だ。なお、その際はラティオ・ジリの動きに注意を配るようにしよう。

ステージの流れ

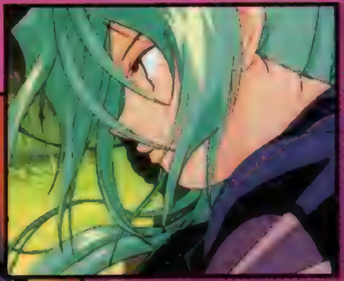
START
↓
ステージ2&3に出てくるスリヴァンが全機無事なら、1ターン目に増援で登場
↓
END

レグルスがパワーアップ！

クリア後にパワーアップイベントが発生。「武器」「装甲」「移動力」の3つから選ぶわけだが、趣味で選んでも問題はない。ちなみにオススメは「武器」か「移動力」だ。

イベントアニメーション

　冒頭のイベントアニメでは、奈月と雪菜の会話シーンを見ることができる。普段はライバルとして火花を散らす2人だけれど、こうして見るといい友だちって感じなのだ。



▼▶会話シーンが中心なので、当然声優さんたちのセリフもたっぷり聞ける。アップの絵が多いのも嬉しいね。

 ©VING 1996

Stage 5

登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配備	増援	[illegible]	[illegible]
空	レグルス ×3 ルロイグロウM ×2 エフィスLBT ×3	なし	F・マイスナー ×5 ルカス・デフィ ×5	F・マイスナー ×5 ルカス・デフィ ×5
艦	エチュード2 ×1	なし	なし	なし

無重力の戦い

大気圏を突破し、ついに3姉妹は宇宙へ!

宇宙での初の戦闘となるステージ5。ここにはボスユニットや強敵と呼べるユニットはいないものの、後半に大量の増援部隊が登場する。このステージを安全に、そして確実に勝利するには、このゲームの基本戦術である〝待ち〟を徹底して行うことが必要だ。短気を起こしてユニットを突出させることは絶対に避けよう。

また、ステージ4のクリア後に選択した「レグルスの強化」の結果は、このステージで確認することができる。ちなみに、ステージ4のクリア直前に<中断>コマンドによってセーブをし、3種類の強化による効果を確認してから、改めてステージ4へと戻って気に入った種類の強化を施すというのも、1つの方法だ。

◀宇宙ではとくに敵ユニットとの距離感がつかみにくい。移動のときには、敵と自分の距離を見誤らないように。

ステージの流れ

START
↓
敵ユニットが残り2機になると敵増援部隊が登場
↓
END

解説

1の地点へ味方を集結させ、中心にエチュード2を置く。そして、F・マイスナーに対してはミサイルを装備したルロイグロウMを、ルカス・デフィに対してはビームを装備したエフィスLBTを当てていく。なお、途中でA、B、C地点に登場する援軍も配置こそ初期とは違うが機種は一緒なので、同様に対処すればよい。レグルスは状況に合わせて動き回らせればOKだ。

▲エチュード2は、修理・回復が10回しかできないのが弱点だ。

▼奈月は彼を、自分の想像による夢の中だけの存在だと認識しているようだが……。

イベントアニメーション

ステージ冒頭のイベントアニメに登場する謎の青年イクト。どうやら彼は、古代金星文明に何らかの係わりを持つ人物のようだ。しかし、奈月の夢に登場する理由やその正体など、詳しいことはこの時点ではまったく不明となっている。なお、彼については、後半のステージで明らかになるはずだ。

▲地上に別れを告げ、3機だけで大気圏を突破していくレグルスの雄姿!

◀ステージ3冒頭のイベントアニメにも登場(名前だけではあるが)するなど、謎の青年イクトは、奈月が幼い頃からときどきその夢の中に登場しているらしい。

Stage 6

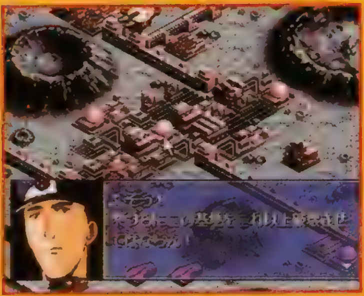
登場ユニット紹介

	地球連邦 初期配備	地球連邦 増援	バスクキール帝国 初期配備	バスクキール帝国 増援
空	レグルス ×3 ルロイグロウ ×3	なし	F・マイスナー ×9 ルカス・デフィ ×3	なし
地	なし	なし	ザムネール ×3 フルティーガー ×4	なし
艦	エチュード2 ×1	なし	スミカガ ×1	なし

武将ギモス

月面にある地球連邦基地を、敵艦隊から守れ!

このステージ6は、中央の地球連邦基地を破壊されるとゲームオーバーとなるため、基地上空を制圧することが戦術の基本となる。というわけなので、とにかく部隊を基地上空に向かわせよう。なお、この面には、月面が舞台ということで、対空武器を持った地上ユニットが登場する。威力はさほどでもないが、まとまって来られるとレグルスでも撃墜されてしまう可能性があるので、飛行ユニットの移動は注意して行おう。この対空ユニットへの対処方法だが、地上攻撃力の高い美月のレグルスに対地攻撃用の武器を付け、デコイで回避率をアップして攻撃してやるといいだろう。



▲対空ユニットを恐れてゆっくり部隊を進めていると、基地を破壊されてしまうこともあるので注意。

ステージの流れ

START

↓

戦艦スミカガは耐久値が1ケタになると退却

↓

END

▲なんとなく言い訳に聞こえるのは気のせいか(笑)?

解説

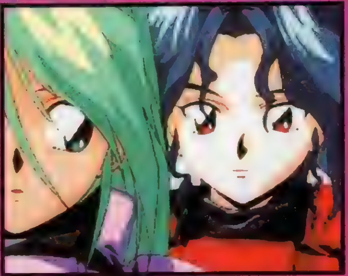
このステージの戦術はただ1つ、1の地点を目指して全部隊を進めることだ。ポイントは敵対空ユニットのザムネールとフルティーガーで、これらをいかに素早く、しかも被害を出さずに倒すかということにある。それさえクリアすれば、あとはこちらの部隊の移動にともなって寄ってくる敵飛行ユニットを各個撃破していけばいいのだ。

Stage 6

イベントアニメーション

▲▶葵財閥の令嬢と巨大複合企業の若き総帥。しかも美男美女。こんな絵に描いたようなカップルが存在していいものか!?

このステージでは、戦闘前のブリーフィングシーンが描かれる。その中で、エチュード2の艦長である中本数魔と、3姉妹の長女である華月が恋人同士らしいという、衝撃の事実が明らかになるのだ! そこで、華月ファンのプレイヤーにひとこと忠告を。数魔を憎むあまり彼を抹殺してしまうとゲームオーバーとなるので、自重しようね(笑)。



▲あくまで生真面目に数魔に接する華月を見ての奈月と美月のセリフも、なかなかほほえましいものがあるぞ。

Stage 7

金星へ

すべての謎が隠された星、金星へついに到着!!

このステージで取るべき戦術は、左右の敵部隊のどちらかを攻めてそれを突破口にして進むか、中央を強引に突破してボスユニットへ向かうかだ。しかし、中央や右からの突破は、左右から挟撃される危険が大きく、行うべきではない。まずは左上の部隊を撃破し、そのあとボスに向かうのがベターだろう。また、途中でエチュード２とランド・ホースの２隻の母艦が離脱してしまい、そのかわりにダメージ回復と弾薬補給が可能なグランバーＲＳが登場する。ただし、使用できる回数が少ないので、使いどころを間違えないように注意しよう。

途中のイベント後に登場する雪菜についてもひとこと。彼女のレグルスは、武器と装甲が強化され、さらにオプション数が３つに増えたスペシャルタイプだ。しかし、雪菜自身のレベルが低いので、突出は避けるようにしたい。ただし、そのままだとこのあとのステージ９で困ってしまうことになるので、ここでできるだけレベルアップをさせておくことを忘れずに。

登場ユニット紹介

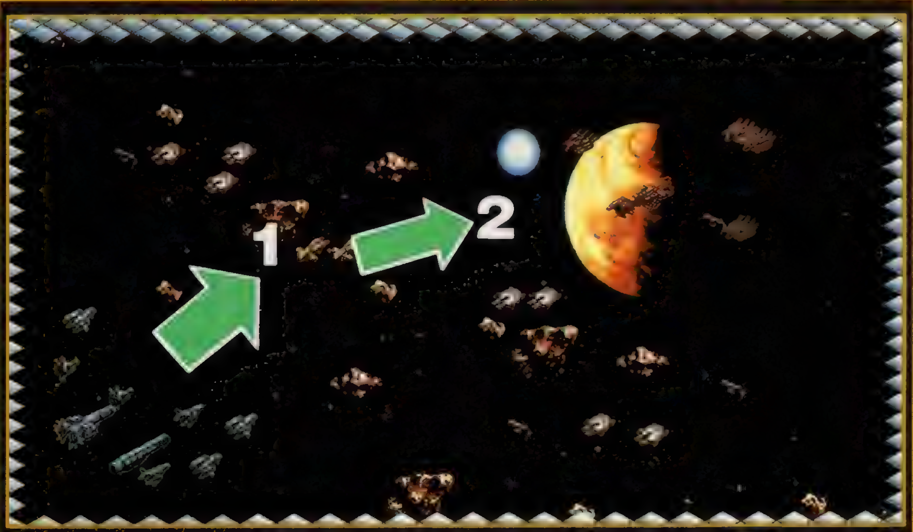
	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配置	増援	初期配置	増援
空	レグルス ×3 ルロイグロウM ×2 エフィスLBT ×2	レグルス ×1 グランバーRS ×2	F・マイスナー ×7 ルカス・デフィ ×2 フォッカーズ ×4	なし
艦	エチュード2 ×1 ランド・ホース ×1	なし	イーストン ×1	なし

▲母艦２隻は、近くの宙域へ味方の救助に向かうことに。

ステージの流れ

START
↓
敵の待ち伏せイベントが発生
雪菜がレグルスで登場
↓
END

◀グランバーＲＳは補給用のユニットだが、装甲はけっこう厚い。少しぐらいなら壁としても使えるぞ。



解説

まずは１の地点に全軍を少しずつ移動させる。すると左の敵部隊が近づいてくるので、これを撃破。そのあと、２の地点を目指しながら奥のボスユニットのほうに少しずつ前進し、余裕があれば右の部隊も攻撃する。そうしてボス以外をすべて排除したあとに、ボスユニットを攻撃しよう。なお、マップ上のアステロイドには地形効果があるので、うまく使うと戦いを有利に展開させることができるぞ。

イベントアニメーション

ステージ冒頭のイベントアニメでは、ついにバスクキール帝国の美形キャラ、ガイチ・ガスパが登場！　ただし今回は顔見せのみで、戦闘には参加しない（これ以降のステージでもなかなか参加しないけど）。また、途中のイベントで、敵の待ち伏せを受けた奈月を、レグルスに搭乗した雪菜がさっそうと助けるというアニメも見ることができる。このときの奈月と雪菜のかけあいのセリフは、なかなか楽しいぞ。

◀待ち伏せしていた敵機に追いかけられる奈月のレグルス。そこに雪菜が登場するのだ。

◀不覚にも雪菜に助けられてしまい、悔しがる奈月……というシーンが、このあとに展開される。

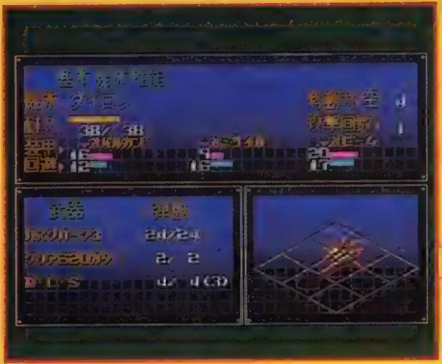
Stage 8

ダインの宙域

金星への最後の関門、猛将ダインと戦闘だ!

前のステージで、奈月と雪菜が金星へ不時着してしまい、ここではレグルスは2機しか登場しないうえに、味方のユニット数も少なめだ。それに比べて、敵ユニットの数はやたらと多く、慎重に戦うことが要求されるステージとなっている。戦術のポイントは、美月と華月のレグルスに、どういう武器を装備するかという点だ。それぞれに、ミサイルとビームを装備し分けてやるとよいだろう。また、このステージには2つの味方の基地があるが、これを戦略にどう組み込んでいくかも重要だ。

ここで登場する新ユニットのダイロンは、対艦・対空ユニットとしてかなり強力。運が悪いと、味方の戦艦ユニットがクリティカル1発で破壊されてしまうこともあるのだ。奥にいるボスユニットよりも、こいつの方がよほど厄介な存在だといえるだろう。



▲とにかく装甲の厚さ、対艦武器の強力さは特筆もの。2機しか登場しないのが唯一の救いだ。

ステージの流れ

START

↓

戦艦ハーシバルを破壊するとダインが撤退する

↓

END

登場ユニット紹介

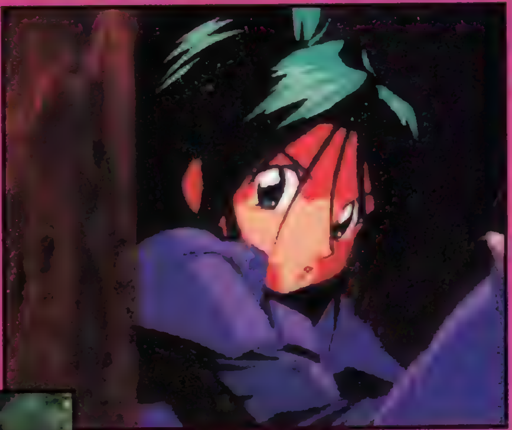
	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配備	増援	初期配備	増援
空	レグルス ×2 ルロイグロウM ×3 エフィスLBT ×3	なし	F・マイスナー ×11 ルカス・デフィ ×8 ダイロン ×2	なし
艦	エチュード2 ×1 ランド・ホース ×1	なし	ハーシバル ×1	なし

解説 まずは、エフィスLBTと対空ビームを装備したレグルスを左の1の地点に、ルロイグロウMと対空ミサイルを装備したレグルスを右の2の地点にそれぞれ向かわせて、各個撃破。戦艦2隻は中央付近を前進し、必要ならば支援を行う。左右の部隊を片づけたなら、合流して3の地点を目指そう。ちなみに、部隊を到達させる前にダイロンをおびき出して落としておくようにしないと、戦艦を撃破されてしまうかも知れないので、注意しよう。

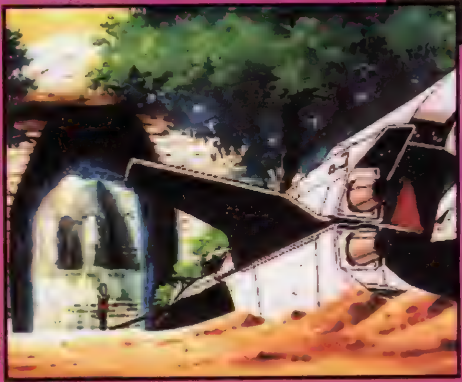
Stage 8

イベントアニメーション

ステージ2のラストで金星に不時着した奈月は、謎の遺跡を発見。好奇心や不思議な懐かしさを感じながらそこを探索するうちに、同じように遺跡を探索していたバスクキール帝国の将軍ガイチに出会うのだった……。注目ポイントはやはりガイチ。なんといっても声を当てているのが女性声優の水谷優子さんということで、アヤシイ魅力たっぷりなのだ。



▲遺跡の探索中にガイチの姿を発見し、物陰に隠れて様子を見る奈月。緊迫感のあるシーンだ。



▲このイベントアニメはかなり長い。そのことからも、ストーリー上重要な部分であることがわかる。

◀若き将軍ガイチと、その副官リダイア。リダイアはガイチに尊敬だけでなく好意も感じているようだが……。

Stage 9

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配置	増援	初期配置	増援
空	なし	アヴァイール ×3 アヴァイール改 ×2	キュアインベス ×13 S・インフォーク ×5	キュアインベス（毎ターン1機ずつ）
地	デルタライバー ×2	アストレイ ×2 エングレイ ×2	コドラタ ×4 ダ・ルビア ×7	なし

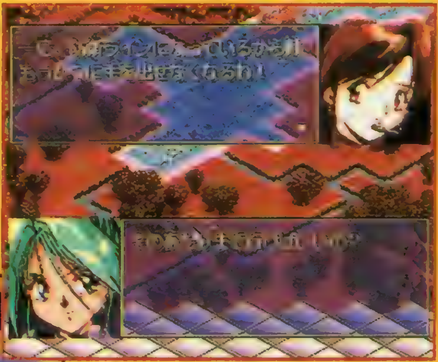
登場ユニット紹介

レグルス破壊

最新鋭機レグルス破壊！ 必死の脱出行が始まる！

このステージのクリア目標は、これまでで初の「マップ脱出」だ。とはいえ、脱出するには敵を倒しながら進むしかないので、そういう意味ではほかのステージを一緒といえるだろう。

戦闘開始当初はデルタライバー２機しかいないものの、すぐに地上ユニット４台、飛行ユニット５機が援軍として登場する。それぞれ、対空攻撃に向いている、対地攻撃に向いているなど特徴がハッキリしているので、そのへんを把握して運用するようにしよう。また、奈月と雪菜のレベルは敵と比べてかなり低いはずなので、ここで経験値を稼げばあっという間にレベルアップさせることができる。敵のとどめはなるべく２人に刺させるようにしよう。



▲脱出地点に到達するにはマップをぐるりと回っていく必要がある。結構大変なのだ。

ステージの流れ

START

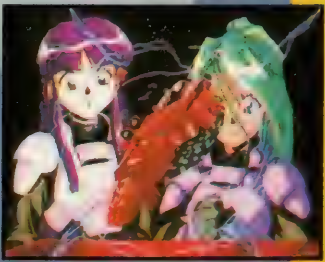
1ターン目、味方増援としてアヴァイールとアヴァイール改が登場

2ターン目、味方増援としてアストレイとエングレイが登場

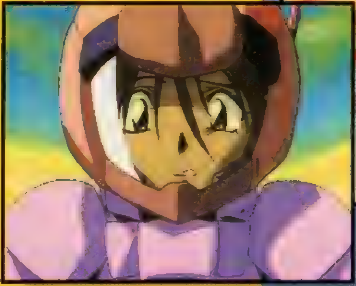
END

イベントアニメーション

謎のアイテム入手、ガイチとの出会いなど、さまざまなイベントアニメがふんだんに登場。謎が謎を呼び、ストーリーはさらに混迷の度合いを増していく。はたして、金星に秘められた謎の正体とは？



▶遺跡の内部で発見した謎のアイテム。いったいこれは何なのか？



▲◀雪菜のお嬢様なセリフ（矢島晶子さんの声がはまってます！）など、声優ファンにはたまらないものがあるかも。

解説

奈月たちの近くのA地点に登場する味方飛行部隊は、奈月と雪菜のデルタライバーとともに脱出ポイントである２の地点へと向かう。B地点に登場する味方地上部隊は、１の地点の基地を確保し、合流に備える。ちなみに、進軍には湖の周囲を迂回するコースをとることになるが、その際は湖上空の敵機を刺激しないよう、なるべく遠回りに進むようにしよう。２つの部隊を合流させたあとは、２の地点へ向けてひたすら前進していけばＯＫだ。

なお、このステージでは、C地点に毎ターン登場する敵を使ってレベルアップに励むこともできる。ただし、この敵は倒しても得られる経験値が少ないため、レベルを上げるにはかなり時間がかかることを覚悟しよう。

Stage 9

Illustrator:Takahiro KIMURA/Cell Work:PRODUCTION I.G

ホビー・データがおくる マジカル・ロマンス

期待のネットワークRPG いよいよ参加者募集開始！

ネットワークRPGってしってますか？

ネットワークRPG「君を信じたい!」は、郵便を使って遊ぶロールプレイングゲームです。ペンと想像力さえあれば、誰でも楽しめます。君のキャラクターだけでなく、美少女（少年）魔法使い＝パートナーと一緒に冒険する新システム。このページにある資料請求ハガキを送ろう。折り返し「参加の手びき」（無料）を進呈します。

ゲーム開始平成9年2月（初回登録締切）
定員に達し次第募集を締め切らせていただきます

〒220　横浜市西区平沼1-40-17モンテベルデ横浜203
有限会社ホビー・データ
「君を信じたい!」パンフ請求D係まで

お急ぎの方は、お電話またはFAXで、ご住所、お名前をお伝え下さい。
お客様用TEL　045-323-5320（月～金曜日・午前10時から午後7時受付）
FAX　045-312-8255（24時間受付）

★弊社ホームページでゲーム情報がごらんになれます。http://www.hdt.co.jp/

HOBBY DATA

少女たちは、この星の守護神となるのか。
美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
CD 3 枚組 5,800円(税抜)
絶賛発売中!!
総動画数15,800枚、実に60分を超える大作アニメーション搭載
はるかぜ戦隊
Vフォース
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う「はるかぜ戦隊Vフォース」プロモーションビデオ プレゼント!!
臨場感をさらに高める豪華声優陣が、この作品のために一挙大集合
CAST
葵 奈月 白鳥 由里
葵 美月 今井 由香
葵 華月 天野 由梨
中本 数魔:三木眞一郎
織田 雪菜:矢島 晶子
ガイチ:水谷 優子
イクト:山口 勝平
モラレイ:速水 奨
ゲルーヌ:平松 晶子
フレイア:折笠 愛
ザイ:置鮎龍太郎
ナレーション:堀内 賢雄
(ほか総勢21名)
サウンドトラックアルバム 発売決定!!
「はるかぜ戦隊Vフォース」のサントラアルバムが早くも登場!!スペシャルトラックとして、葵 奈月(CV白鳥由里)が歌うオープニングテーマ「WIND」を収録!!
11月21日 ON SALE!!
発売元
株式会社 MEM NEOレーベル
販売元
BMGビクター株式会社
© VING 1996
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話:☎ 03-3492-1079(土・日・祝日を除く13:00~17:00)
この画面は開発中のものです。
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation

参加の手びき申込み書

D

住所	〒　　　　　　電話　（　　）		
氏名	フリガナ		
年齢	才	性別	男・女

パンフレットは
フルカラー！
見てるだけで
楽しいよ!!

ネットワークRPG Heart of MAGIA

君を信じたい！

郵便はがき

料金受取人払

横浜中央局
承認

4092

差出有効期間
平成9年4月
30日まで

切手を貼らずに
お出しください。

220-00

神奈川県横浜市西区
平沼1-40-17
モンテベルデ横浜203

(有)ホビー・データ
『君を信じたい!』
資料請求D係　行

ただいま「参加の手びき」(無料)進呈中

魔法だから面白い

●ところは現代日本。舞台は魔法学園!
●君のパートナーは魔法使い!
●君だけの優しいパートナーと出逢える

初回参加締切'97年2月上旬

※参加多数の場合、募集を打ち切る場合があります。ご了承下さい。

イラスト：飯島 弘也

“PS”マークおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。コマンドは［GO SGAMEVC］です。

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
誰も知らないレベル9へ。
少女たちの夢と冒険のストーリーが、いま始まる。
インターネットは、さらなる進化を遂げ、
巨大な仮想空間〈サイバーランド〉を創り上げていた。
そこを自由にネットダイブする3人の少女達、ありす、麗奈、樹莉。
シム・ペット探しから始まった少女達の冒険は、
いつしか全世界を巻き込む、
大混乱の核心にたどり着く。
幻のレベル9で、彼女達が見たものは・・・。
ありす
ALICE in Cyberland
ギャルベンチャーゲーム
1996
12.20
On Sale!!
¥5,800
CAST：浅田葉子／荒木香恵／宮村優子
井上喜久子／氷上恭子／根谷美智子／三石琴乃／丹下桜／久川綾／まるたまり／菊池志穂／菅原祥子
グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www. glams. co. jp/
©GLAMS,INC. 1996
●毎週水曜日(PM9:00~)、文化放送「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」にて、ラジオドラマ「ありす イン サイバーランド」好評放送中!!
●オリジナル・アニメーション、Vol,1(1月25日)Vol,2(2月25日)ビデオ・LD、ワーナーヴィジョンジャパンより同時発売!!
●ヒロイン3人を演じる声優が歌うシングルCD、ゲームサウンドトラック(CDエクストラ仕様)、wea japanより同時発売!!
●ラジオドラマCDアルバム(Vol.1~Vol.3)、wea japanより順次発売!●ありすキャラクターフィギュア12月発売!!
●キャラクターカード入りありすスナック、12月より全国スーパー、コンビニにて発売!!
●オリジナル・ストーリーで展開するWindows95版「ありす イン サイバーランド~闇夜の魔導師~」同時発売!!
グラムスは、スタッフを募集しています。
●職種:①ゲームプログラマー②2DCGデザイナー③3DCGデザイナー
●資格:高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、
②③2DCG、3DCGの制作経験者
※履歴書送付先／上記住所の人事部D係宛。
お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131担当／横山、吉原

全機種対応

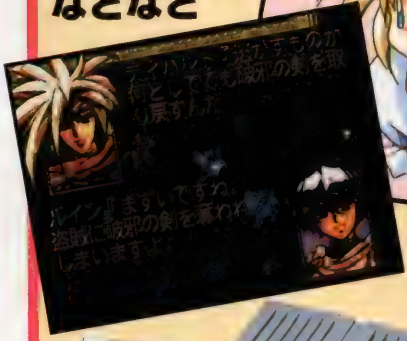
美少女ゲーム情報満載！

G'sはプレステ情報も充実！

プリンセスメーカー ゆめみる妖精
QueensRoad
BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～
エターナルメロディ
魔法少女プリティサミー
HAUNTEDじゃんくしょん　など

他機種情報もてんこ盛り！

同級生2／BLUE BREAKER
ドラゴンナイト4
ラングリッサーIII
ワンダープロジェクトJ2
などなど



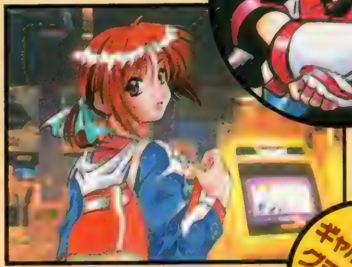
G'sだからできる絶好調大型連載企画！

センチメンタル グラフティ ～思い出たちとの12ヵ月～
大運動会～大応援団
G's Museum サムスピ編
などなどなど

ファンページもあるぞ!!

同級生メモリアル（同級生）／ときメモ探偵団（ときめきメモリアル）／ぷち女神天国（女神天国）
銀河電波（ユナ）　などなどなど・・・

超豪華!! 別冊付録
『サクラ大戦 キャラクターコレクション』



究極のギャル・ゲーム・グラフィックマガジン

電撃G'sエンジン
DENGEKI G's ENGINE

1月号は11月30日（土）発売！

G'sエンジンは毎月30日発売！

© Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.　イラスト／赤井孝美　© 1996 Media Works inc.　© NECインターチャネル／マーカス／M2／サイベル／コミックスイラスト／甲斐智久　© NCS　© SNK1996
＊価格は全て税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

PlayStation
プリンセスメーカー
ゆめみる妖精
すてきなプリンセスになりたいの。
あなたが私のお父さんになってくれたら嬉しいな。
10歳から18歳まで、思い通りに育てて。
途中でいろいろなお願いしたり
ワガママ言ったりするかもしれないけど、
怒ったりしないでね。
おまたせしました！
プリンセスメーカー予約キャンペーン、
12月1日より開始！！
発売を記念して、予約をして頂いた方に嬉しいプレゼント。キャンペーン期間中、全国プレイステーション取扱店にて「プリンセスメーカーゆめみる妖精」の予約をして、お店で店名印を広告左下の応募券に押してもらってください。記入欄にご記入の上、応募券を切り取り官製葉書に貼っていただき、ポストへ投函。応募していただいた方の中から抽選で1,000名様にプリンセスメーカー特製ハンカチーフ春夏秋冬4枚セットをプレゼント。
●キャンペーン期間／1996年12月1日～1997年1月20日
※応募締切は1月20日。当日消印有効とさせて頂きます。
応募先／〒107東京都港区赤坂8-5-26　赤坂DSビル2F
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント「プリンセスメーカー予約特典プレゼント係」
お問い合わせは03（3475）7444インフォメーションセンター
※当選の発表は商品の発送をもってかえさせて頂きます。
※本キャンペーンは、プレイステーション取扱全店で実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承下さい。
キリトリ線
ご住所 〒
プリンセスメーカーゆめみる妖精応募券
お名前
TEL
年齢
職業
※予約して、お店の人に店名印を押してもらって下さい。
プリンセスメーカー
体験版プレゼント
プレイステーションクラブ会員と、12月16日までに入会申し込みをし、1月10日までに年会費5,800円（送料・振込手数料・消費税込）を入金した新規会員にプリンセスメーカー体験版をもれなくプレゼント。体験版をプレイして、製品を購入してくれた会員には、さらに嬉しい特典があるかも…。
申込方法／官製葉書に下記の事項をご記入の上、ご応募ください。またはホームページ GARAGE(URL http://www.scei.co.jp/)にてお申し込み頂けます。プレイステーションクラブ事務局より振込用紙が発送されます。最寄りの銀行か郵便局で年会費をお振り込みください。
①名前（ローマ字フリガナ）②性別　③生年月日　④郵便番号、住所　⑤職業　⑥電話番号　⑦好きなゲームジャンル
⑧プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）⑨プレイステーション購入時期
宛先：〒162東京都新宿区市ケ谷本村町1-1住友市ケ谷ビル11F　プレイステーション・クラブ入会&「プリメ体験版キャンペーン」係
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは／ · 03-3266-7830（10：00～17：00、土・日・祝日は休業）
ラジオにてプリンセスメーカーミニドラマ　オンエア！
VA探偵団ラジメージュ　QR（文化放送）、ABC（朝日放送）＞土曜22:00～22:30　SF（東海ラジオ）＞日曜22:30～23:00
YBC(山形放送)＞火曜22:30～23:00　RKC（高知放送）＞金曜23:30～24:00　にて11月16日より「プリメ」ミニドラマが開始されます。お楽しみに！※地域によりオンエア日は異なります。ご了承ください。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
発売日 1997年1月予定
標準価格 ¥5,800（税抜）
ジャンル　育成シミュレーション
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
© Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and NINELIVES inc.
イラスト／赤井孝美
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation G
電撃プレイステーションG

PSのGは奥が深いから
情報収集が大変です
最近なんだかよくわからないなぁ
そんなあなたにDPS－G
今回も見やすく、読みやすく
その上高密度でお送りします

★今号のタイトル★
プリンセスメーカー
トゥルー・ラブストーリー
ありす イン サイバーランド
ときめきメモリアル

イラスト／伊藤勇太

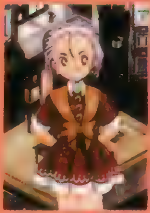
プリンセスメーカー
〜ゆめみる妖精〜

来年1月発売に向け、いよいよ完成間近！ 6タイプの父親選択、娘の多彩な表情、各スケジュールにギュッと凝縮されたイベントの数々……。ようやく全貌が明らかになりつつあるといった感じだよね。そこで今回は、イベントにスポットをあてて、娘の素顔に大接近なのだ！

13歳までの表情16変化!!

娘の表情が豊富な『ゆめみる妖精』。とりあえず、4パターンの娘の状態を10歳から13歳までお見せしちゃうので、とくとご賞味あれ！

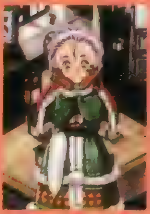
10さい　11さい　12さい　13さい


◀通常の状態・普段着

◀通常の状態・おしゃれな服

◀通常の状態・動きやすい服

◀通常の状態・すずしい服


◀ぶりっこ状態・あったかい服

◀ぶりっこ状態・普段着

◀ぶりっこ状態・おしゃれな服

◀ぶりっこ状態動・きやすい服

◀なまいき状態・すずしい服

◀なまいき状態・あったかい服

◀なまいき状態・普段着

◀なまいき状態・あったかい服

◀非行化状態・動きやすい服

◀非行化状態・すずしい服

◀非行化状態・あったかい服

◀非行化状態・普段着

まだまだある！ ㊙イベント大公開！

MENU

・アルバイト・

前々回に続いて、新たに3種類のアルバイトをご紹介子守りで、子供になつかれるイベントに注目

・お勉強・

アルバイトと同じく、3種類のお勉強を紹介。娘に3人の強力なライバルが現れて、この先どうなるコトやら

・その他のイベント・

会話、自由行動、突発、バカンスシーンのイベントを紹介。街でライバルと遭遇したり、旅の行商人が現れたりと情報満載

・マンガ&3バカパパ・

前回から始まった「プリメ」のマンガとリプレイを再現した読みモノも健在！ 実はプレイする上で、一番役に立つという噂も？

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	'97年1月予定		

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc. ※イラスト／赤井孝美 ※画面、およびパラメータは開発中のものです

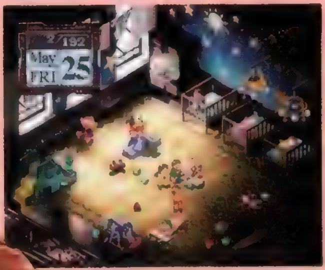
アルバイト

お金を稼ぎながらイベントも楽しめる 一石二鳥のオイシイ毎日！

「プリメ」の「1」と「2」では、お金を稼いでパラメータを上げる要素でしかなかったアルバイトも、さまざまなイベントが加わって見応え満点。今回のイベント紹介は子守りのみだけど、ほかのアルバイトにもいろんなイベントがあるぞ。

子守り

子守りで起こるイベントの1つに「子供になつかれる」というものがある。ある程度子守りが上手になると、子供の方から話しかけてきて、うれしいコトを言ってくれたりするのだ。子守りが上手になったということだろうか？



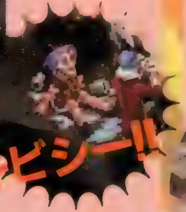
▶言うことを聞いてくれない子供相手だから、気だてがよくないと続かないバイトかもね。

▲お子様に告白されてもナンですが、娘にとってイヤな気はしないはず。ときには嫌われることも……。

酒場

このアルバイトができるようになるには、ある程度の気力と体力が必要。体力は料理やお酒を運ぶのに必要。そして気力は、ないと大人に混じって働けないとか。ちなみに娘の状態によっては、高収入が得られるという新情報をゲットしたぞ！

▲◀感じの良さそうな酒場の主人、アレンさん。彼の経営するお店は地下にあり、大人の雰囲気が漂っている。



市場

売り子に客寄せ、仕入れなどなど、かなりハードな部類に入るアルバイトの1つ。ちなみに、ここで紹介した子守りと市場は、非行化状態だと働かせてもらえないので、娘の精神状態には気配りが必要だぞ。

▶市場の雇い主であるマライヤ。美人だけど、弱音は許してくれない。トホホ。

けっこうな肉体労働で…

◀一日12Gの割には重労働かな？ でも、それなりの見返りがあることも!?

一日12G稼ぐのもひと苦労…

お勉強

心技体すべてをきたえる鍛錬の場 ライバルが加わって火花炸裂200%

お勉強コマンドの中には、学校や各種習いごとが９種類あり、それぞれ強力なライバルが娘を待ちかまえている。とりあえず、料理、音楽、絵画教室のライバルを紹介するので、とくとご覧あれ！

料理教室

料理教室で娘のライバルとして登場するのは、ハイターという女の子。言葉遣いが丁寧で、もしかしたらお友だちになれるかも？ …なんて期待を持たせてくれる。しかし、テストとなればライバル心むき出しで容赦なし！ きっつぅ～！

◀最初はライバルとして登場するハイターだけど、うまくいけばイイお友だちになれそうな雰囲気。

あなたがライバル!?

音楽教室

ハミングは音楽教室で登場するライバル。彼女は少々攻撃的な性格だけど、こういう子がライバルの方が互いに切磋琢磨できてイイ関係なのかも。テストでは演奏音が鳴るので、聴き耳たてて聴いてみてネ。

テストの採点やいかに！

◀最初のうちはテストでロクな点が取れない。かといって、ライバルの前で恥はかきたくないし…。

絵画教室

絵描きたるもの、大事なのは１にも２にもセンス。そんな娘のセンスを刺激してくれるライバルが絵画教室にも登場するぞ。名前はアクロン。娘にある程度の技量があれば、ライバルとして現れる。彼女はかなり手ごわい存在になりそう。

◀モデルをデッサンする絵画の授業風景。テストでは、自由なテーマでお絵描きするんだけど、やっぱりその絵って見れるのかな？

例のアレもあるみたい！

料理教室のライバル ハイターちゃん

音楽教室のライバル ハミングちゃん

絵画教室のライバル アクロンちゃん

ライバル出現で楽しさ1000倍

ライバル登場のイベントは「ゆめみる妖精」ならではの演出。テストで競い合った結果、成績次第でパラメータが大きく変動し、娘の将来さえも変えかねない力を秘めているぞ。

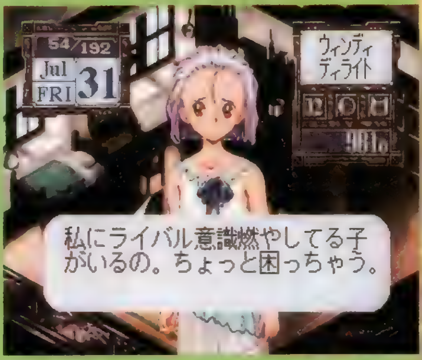
その他のイベント

突如として勃発するイベントの数々 コレがあるから『プリメ』はやめられない！

『プリメ』といえば武者修行や収穫祭イベントが思い出されるけど、『ゆめみる妖精』にはこれらのイベントは存在しない。しかし、それを補って余りあるイベントの数々があちこちに散りばめられ、刺激のある毎日が娘を待っているぞ！

娘の近況が一目瞭然!! 会話イベント

父と娘が会話をするコマンドは、「あいさつ」「やさしく」「きびしく」の3つあり、父への信頼度が上がったり、ストレスが下がったりと、娘の状態によって反応はさまざま。さらに、ある特定の条件が成り立つと、ライバルやテストについて近況報告してくることもあるのだ。娘が今、どういう精神状態なのかが一目瞭然ってワケね。



▲ライバルが登場すると、こんな会話が飛び出すことも！　娘なりに、悩みがあるってことだね。

休日に予想だにしない出来事が 自由行動イベント

お休みコマンドの1つである「自由行動」は、娘が自ら決めた行動で休日をエンジョイしてストレスを発散する。ところが、そんな自由な日でさえイベントは突如として発生するのだ。ライバルとか、娘に関わる人たちと街で出会うこともしばしば……。

◀お？　彼女は娘と同じ料理教室に通うハイターちゃんではありませんか。どこで何が起こるかドキドキしちゃう！

そいつは前触れもなくやってくる！ 突発イベント

突発イベントといえば「プリメ」定番のシステムだけど、『ゆめみる妖精』にももちろんあるのだ。「2」から登場した「旅の行商人」なんかはお馴染みの突発キャラだよね。今回は旅の行商人に、チャイニーズ・オークという名前もつき、しばしば家を訪ねてきては街で入手不可能な貴重品を売ってくれる。それにしても帽子が某TV局のアレに似てますな(笑)。

▲行商人の売りモノは、娘にとってうれしいモノばかり。でも、その分値も張りますな。

ワタシはドコにでも現れるアルヨ！

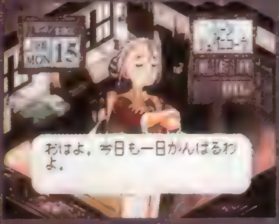
行商人が家にしか訪ねてこないと思ったら大間違い。なんと、バカンス先にも現れるのだ。しかも、売り物が違うぞ！

▲なにも、こんなバカンス先まで商売しにこなくてもいいんじゃない？　ねぇ。

出逢いを秘めたとっておきイベント！ バカンスシーンイベント

3人のパパが挑んだ『プリメ』延長プレイ

犬：前号に引き続き、担当ライターの(犬)と編集の(魔)&(ロ)が子育てにチャレンジする企画「こんな娘に誰かした」をお送りしま～す。
魔：前回の続きということは、レーン・ジェバニコーラとかいう生意気な娘を育てるってコトですか？　なんかイヤだなぁ。もうちょっと、素直で気だてのいい子を育てたいな。
ロ：オレも賛成！　もう一度最初からプレイし直そうよ。今度は、オレが責任をもって娘づくりをするからさぁ。たのむよぉ～。
犬：んんー。(ロ)がねぇ。
ロ：もぉ～、ガンガンやっちゃうよ。
魔：なにをガンガンするの？
ロ：だから娘づくり！
犬：さすが爆裂突撃オゲレツ男！ビックリ漫遊記男!!
ロ：やっぱりさあマリア(仮)って名前で髪の毛短くて、そいで金髪で…。
犬：なにつっぱしってんだよ！
魔：まあまあ。突っ込みを入れたオレが悪かったよ（なんか大人・笑）。話を元に戻そう！　で、結局どうする？　娘をリメイクするの？
犬：いや、前回の娘でいきましょう。なんてったって、オレが10分も悩んでメイキングしたんですから。そう簡単にオシャカにされてはたまらん。
ロ：仕方がないから、レーンを引き続き育てましょうか。
魔：じゃあ、1年間プレイした前回のデータをロードしてと――。



～ロード終了後～
犬：う～ん、いいですな！
魔：始まったよ……。
ロ：あんたそればっか……。
犬：さて、これからがオレたち3人の腕の見せどころだよ！　まず、どうやって娘の状態を元に戻すかだ！
魔：（ここまでしといて見せどころもなにもないような……）
ロ：とりあえず、生意気状態はプライドが高すぎるワケだから、とにかくプライドを落として、やればイイんじゃない？
魔：オレはとりあえず監視役ってことでキミたちに任せるから。
犬：じゃぁ、オレが決めるね。まず子守りやメイドのバイトをメインに組み込んで、お勉強は学校と料理教室に的を絞って、徹底したスケジューリングをしようか。でもなぁ、生意気状態の表情は捨てかたい……。
魔：まだそんなこと言うか！

ロ：どうでもイイけどさ、3人順番にスケジュール入力するってのは、どうなってるの？
魔：も～この際(犬)に入力させよう。3人で話し合って、5～6フェーズずつ進めて行けばいいじゃない。
犬：それもそうですな。それじゃ、さっき決めたパターンでスケジュール入力するよん。え～と、子守り、メイド、子守り、学校、料理教室、バカンス……と。では、実行！
ロ：お！　生意気といえども、なかなかの働きっぷりだよね。子守りは15日間で11日の成功だから、合格点あげられるんじゃない？
魔：それにメイドだって、最初の頃よりはまともに仕事をこなしているじゃん――って、アッ！　子守りでイベントが起きたみたい。
犬：ほんとだ、託児所の子供が話しかけてきたねぇ。
ロ：「ブス！」だって。
犬：ひ、ひどい！　オレの娘がブスだとぉ～？　くそ～、この子供の親の顔が見たいぜ！
魔：あっ！　でも娘のプライドがメチャ落ちたみたいじゃん。なんか結果オーライってやつですな(笑)。
犬：むむぅ、納得いかないなぁ。確かに「ブス！」なんて言われたら傷つくのはわかるけど、なにもこんなに落ちなくたって……。
ロ：いいじゃない。これで通常状態になるのが早まったわけだからさ！　それとも(犬)ってば、生意気状態の娘に未練があるわけ？
犬：にょ（汗）！
魔：キミわかりやすすぎ(笑)。
ロ：ねぇねぇ、話を進めていい？　料理教室なんだけど、ついに現れましたよ、ライバルが！
犬：え～と、名前は……ハイター？
魔：この娘、ライバルってわりには言葉使いが丁寧だよね。きちんとあいさつするし。で、ライバルが登場するとどうなるの？
犬：いま話せる範囲じゃ、それにともなってイロイロなイベントが起こるらしいよ。
魔：なるほど。ようするに、これでゲームがさらに盛り上がるってワケね。イイ感じですな。
ロ：ライバルといえば、92ページでも紹介してるけど……ギョ！　また娘が「お腹痛い～」って叫んでいる！
魔：またストレス過多？　レーンってスタミナないなぁ。
犬：まあまあ、そうおっしゃるな。この“ひ弱”さが、かわいらしいんじゃないですか。半年も休みなしでバイトできる頑丈な子より、寝起きが悪くて、低血圧そうな子の方がカワイイってもんです。
ロ：それはアンタの好みでしょ！
――と、ライバル登場で盛り上がりを見せるも、娘のひ弱さが暴露され、前途多難な3バカパパ。(犬)はひそかに「しくじった！」と後悔している（らしい)。……次号へ**つづく。**

発売直前！彼女のハートをつか

いよいよ発売が迫った期待の恋愛ＳＬＧ『トゥルー・ラブストーリー』。今回は、あなたの恋を実らせるための予習編と題して、ゲームのシステムから登場する女の子たちの傾向と対策をまとめてみた。しっかりポイントをチェックして、来たる発売日に備えておこう！

True Love Story★
トゥルー・ラブストーリー

みさき

主人公の妹。サッパリとした性格の女の子で、主人公の同級生の柳沢という男子生徒に片思いしている。自宅では、女の子たちについての情報が聞けるぞ。

三上冴子

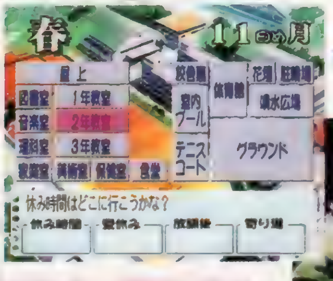
主人公のクラスを受け持っている、担任の三上冴子。おっとりとした性格の彼女は、しゃべり方のテンポもゆっくりしている。一児の母でもある。

トゥルー・ラブストーリー

ジャンル	恋愛ＳＬＧ	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	12月13日		

まずはゲームの流れをしっかり把握しよう

ゲームの期間は1カ月。その間に、主人公は自宅と学校を往復し、お目当ての女の子と知り合って親しくなり、最終日に女の子に告白しうまくいくようにするのが目的だ。自宅→登校→学校→下校→帰宅といった1日の流れの中、それぞれの場所でどのような行動をとるかで女の子との関係が進展したり、様々なイベントが起こるのだ。もちろん、休日にも、街へ繰り出して偶然会った女の子と会話を楽しむことだってできるぞ。思わぬラッキーなイベントもいろいろ♥



◀学校では、時間ごとに移動する場所を設定して、女の子を捜して会話をする。

▼会話するだけでなく、運がいいとこんなイベントシーンを見ることができるぞ。

▼知り合った女の子たちの主人公に対する好感度が、この表で確認できるのだ。

むための傾向と対策！

キャンパスラブSLG
恋の予習編

季節限定キャラ4人の傾向と対策

このゲームには５人のメインキャラの他に、ここで紹介している４人の季節限定キャラが登場する。メインキャラは、すべての季節を通じてさまざまなイベントを楽しめるが、季節限定キャラはその季節だけのお楽しみ。その四季だけの出会いを楽しめるようになっているのだ。

また、すべてのキャラに共通することだが、各キャラには、それぞれ好みのタイプが設定されている。下のグラフの、運動、センスなどの５項目が、その好みの傾向を示しているので、ゲーム開始時の主人公のタイプ決定の際は、グラフを参考に決めるようにしよう。

春　春日千晴　KASUGA CHIHARU

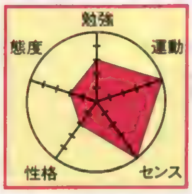
千晴は、勉強と態度に重点を置いたタイプが好みのようだ。クラスで言うと、学級委員みたいな男の子なのかな。運動、センス、性格にはあまり関心がないようなので、千晴を狙うなら主人公を優等生のようなタイプにするといいぞ。勉強と態度を思いっきり上げろ！

夏　天野みどり　AMANO MIDORI

明るい性格のみどりは、センスがいい男の子が好み。運動も高いところを見ると、かっこいいスポーツマンがタイプのようだ。勉強をあまり重要視していないのは、彼女自身が勉強が得意でないところが影響しているのかな？　健康的なかっこいいスポーツマンになろう。

秋　草薙忍　KUSANAGI SHINOBU

合気道をしている忍は、やはり運動と態度がポイントのようだ。礼儀正しくないと、投げ飛ばされちゃいそう。また、勉強もできなくちゃいけないのは、やはり文武両道なんでしょうかねぇ。忍を狙う人は、ちょっと手こずるかも……。センスと性格はあまり重視していないようだ。



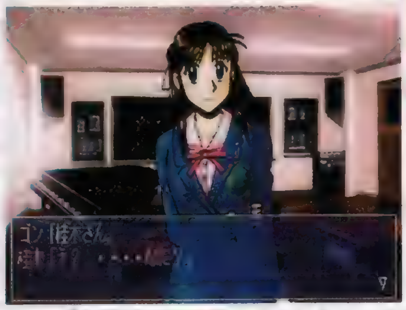
冬　水谷由梨香　MIZUTANI YURIKA

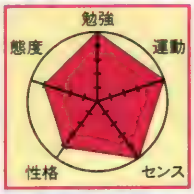
水泳部の部長を務める由梨香は、B88W56H84と高校生とは思えないナイスバディ。本人がこれだけスタイルがイイと、やはり理想も高くなるようだ。運動とセンスが特に重要視されているところを見ると、外見がポイントみたい。彼女のお眼鏡にかなうよう、かっこよくネ。

メインキャラ5人

KATSURAGI AYANE

桂木　綾音





◀放課後は、音楽室にいることが多い綾音。ピアノが弾けるようだ。

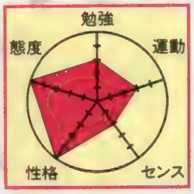
ヒロインの綾音は、ショッピングが趣味の明るくておっちょこちょいな性格の女の子。彼女の理想はかなり高く、パラメータが全般的に高くて難しそう。やはり、学園の憧れの的ともなると、高嶺の花なのだろうか。しかし、そこはそれ、キミの愛で乗り切れ！

広瀬　のぞみ

HIROSE NOZOMI

▲美術部ののぞみは、放課後にクラブで美術室にいることが多いぞ。

主人公の幼なじみで、よく口げんかをするのぞみ。彼女の好みは平均的で、強いて言えば欠点のない男の子って感じかな。のぞみとはよく会うので、機嫌をとろう。



HONDA TOMOKO

本多　智子

読書が趣味という彼女は、文化系らしく内面的なところに重点を置いている。特に性格と態度が重要で、会話の選択も彼女の気持ちやその場の雰囲気を考えたものにしないとダメ。

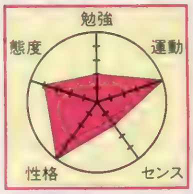
▶読書といえば、やはり図書室！　休み時間や放課後に行ってみよう。

の傾向と対策

ここでは、四季を通して登場する５人のメインキャラを紹介。彼女たちの傾向をしっかり把握して、第一印象をよくしよう！　また、今回入手した彼女たちの私服のコスチュームイラストも併せて大紹介！　魅力もグンとアップしたかな？

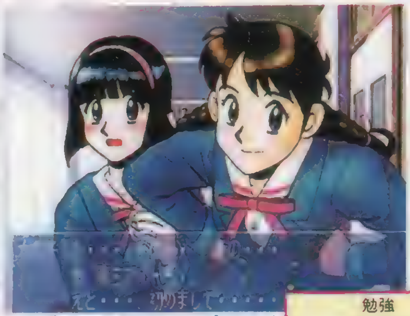
GOTOH IKUMI
後藤　育美

育美は、運動神経バツグンのスポーツウーマン。というわけで、好みのタイプも勉強よりもスポーツが得意で、優しくて性格のいい男の子のようだ。彼女に会うといつも元気にあいさつをしてくれるので、気持ちよく接してあげること。



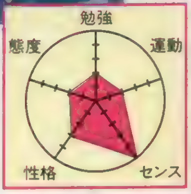
▼運動好きの育美は、グラウンドや体育館によくいるぞ

MINAMI YAYOI
南　弥生



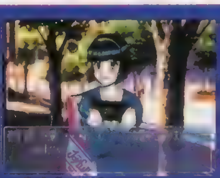
◀また一年下の弥生は、彼女の教室と、彼女が所属しているテニス部のコートにいることが多いぞ

主人公より１つ年下の弥生は、恥ずかしがり屋さんの性格のためか、あまり理想のタイプは高くないようだ。ただ、かわいいアイテムを集めるのが趣味な弥生は、センスの悪い人はちょっと苦手みたい。流行のモノなどの会話には、注意が必要かな。



下校モードに注意

▲これが、下校モードの画面。画面左上のハートマークが、彼女の心拍数を表しているのだ。



▲会話がうまくいけば、デートに誘うことも……。

このゲームの最大の特徴が、"下校モード"だ。これは、女の子とある程度親しくなると下校時に彼女と一緒に帰れるようになるモード。下校中に学校では話せないような会話ができ、親密度を一気に上げられるのだ。会話の選択肢の種類や、コマンドを選択するタイミングによって彼女の感情がリアルタイムで変化するので、そのときの状況判断が大切になってくるぞ。

発売まであと1カ月！

絶好調『第2話』を大公開！

ありす イン サイバーランド

いよいよ発売迫る美少女AVG『ありす』。今回はサービスシーン満載の第2話『マッド・ハッカーのお茶会』を紹介！

ありす イン サイバーランド

ジャンル	ギャルベンチャー	価格	¥5,800
メーカー	グラムス	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日		

ハッキング事件発生！狙われた麗奈……!?

みんな見るな〜!!

▲麗奈の♥な姿が、教室中のモニターに！ こら、男子生徒、喜んでる場合じゃないってば！

ハーイ、ありすでーす。まずはあたしが第2話の紹介をしていくわね。この第2話はね、麗奈が下着モデルになる…じゃなくて、悪質なジョークウィルス〝オヤヂ猫〟のお話なの。

授業中に教室のコンピュータがハッキングされて、麗奈（左の写真ね♥）や担任のアリシア先生の悩殺映像がバラ巻かれたのがことの発端なの。こんな映像を盗撮されるなんて、麗奈もドジなんだから……って、あれ？ これ、パーソナルデータを利用した合成映像じゃないの！ そういや麗奈の胸って、こんなにおっきくはなかったわ。でもこんなイタズラをするなんて、ずいぶん性格の悪いハッカーがいたものね。麗奈は大激怒だし、アリシア先生はパニくるわで、授業どころの騒ぎじゃないわ。男子生徒は喜んでるけど。とにかく犯人を見つけだして、麗奈の怒りだけでも静めないと。ね♥

◀犯人はこいつ……？

コスプレもあります ブティックでお色直し

このゲームにはね、本編とは直接関係のないおまけ要素がたっくさん用意されているの。たとえば街にあるブティックに行くとぉ、あたしや麗奈、樹莉がドレスアップしたキレイなグラフィックを見ることができるってワケ。どう？ 素敵でしょ？<ありす・談>

©1996 GLAMS,INC.

犯人は誰？　新たな悲（喜？）劇を呼ぶ事件捜査

ジョークウィルスのせいでこんな目に遭わされた麗奈よっ。まったく、思い出すだけで顔から火が出るわ、腹が立つわで最っ低な気分。ウィルスを作った犯人、見つけだしたらギッタギタにしてやるんだから、もうっ！　でも手がかりがないの。しょうがないから、街をぶらついて気分転換でもするっきゃない。だけどツイてないときはとことんツイてないっていうか……街でもロクなことはないわね。挙動不審なおじいさんとお知り合いになったり、生徒会長の二階堂先輩と遭遇したり。二階堂先輩ってば、なぜかあたしを目の仇にしてて、苦手なのよね。こっちもイライラしてたから、つい険悪な雰囲気に……って、え!?　今度は先輩の合成映像が街中に流れてる！

謎の老人……

燃える対戦！『ドカバキジャンケン』

マップ移動時にゲーセンに行くと、ミニゲームが楽しめるわ。勝った方が殴って、負けたほうがガードするっていう、よくあるジャンケンゲームなんだけど、２Ｐ対戦もできて、これがとっても燃える！　相手を殴ってスカッとウサ晴らししましょうぜ。<麗奈・談>

２Ｐ対戦ＯＫ！

そしてサイバーランドへ！　真相は『温泉』の中……？

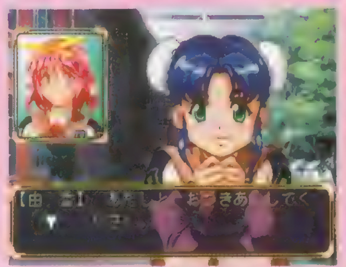
▲いきなり現れた謎の２人組。その正体は……（バレバレな気もするけど）樹莉わかんな～い♥

やっほー。樹莉だよ♥　ここからはあたしの出番だよ。あのね、樹莉たちね、モンダイのウィルスを追ってサイバーランドにダイブしたの。そしたらね、いきなり恥ずかしいカッコした謎の２人組に会っちゃった。なんでも樹莉たちと同じ犯人を追っているんだって。でも樹莉たちに協力する気はないらしくって、勝手にどっかいっちゃった。あたしたちも捜査を続行！　と、あれれ、今度はデブった猫ちゃんが現れたぞ。みゃ!?　こいつが犯人の〝オヤヂ猫〟なのかな？

ハァ～、温泉ってやっぱり気分いいよね。え？　なんで温泉にいるのかって？　ん～、樹莉よくわかんな～い。たしか〝オヤヂ猫〟を追っかけてたような気がするんだけどぉ。ま、気持ちいいからいっか。え？　よくないって？　みゅ～。え、〝オヤヂ猫〟を追いつめてバトルで倒せば事件の真相がわかるって？　ふうん、だったらありす、なんで宴会場でカラオケしてんの？（３人の身に何が起きたのかは、キミ自身がプレイしてみるベシ！）

エクストラパート
下級生からの告白に、ありす大ピンチ！

第２話をクリアするとね、ショートシナリオが始まるの。ありすが後輩の女の子に告白されて、デートするっていう、ちょっとアブナイお話なんだ。でもありすもまんざらではないって顔してたし、ひょっとしたらありすってば、このまま新しい世界に目覚めるかも。わくわく♥　<樹利・談>



▲ありすにラブラブな由香ちゃん。お料理上手でとってもいい娘なんだよ。みゅう～。

『ありす』の攻略本が発売決定！ メディアワークスよりグラムス公式の攻略本「ありす イン サイバーランド 公式攻略ガイド＋ピクチャー」が12月20日に発売されるぞ。特製ポスターやゲーム中の名場面を完全収録。ゲーム本編もチャート式攻略でバッチリ！

情報満載、月イチのコーナー

第6回

Non stop! ノンストップ！ときめきメモリアル

今回は何かと話題を呼んだ11月1～4日のPSエキスポのレポートから、最新グッズの紹介、今後のイベントの紹介をお贈りする。そしてメインは、華麗なステップが魅力と評判の、清川望役の笹木綾子さんインタビューだ！　最新グッズの方はハミダシにも補足情報が書いてあるから、見落とさないようにね。

PSエキスポ'96－'97 in 幕張メッセ ときめきレポート

11/1

12月5日ソロデビュー 藤崎詩織記者会見

ＰＳエキスポの業者日に、各雑誌社を招いての「藤崎詩織デビュー記者発表会」が大々的に行われた。『ときめきメモリアル』で僕らの幼なじみだった詩織は、コナミアーティストプロダクツ所属の「バーチャルアイドル第１弾」としてデビューする。凝ったステージングも予定されたが、実際は主役のいない普通の記者会見だったぞ。その中で12月５日に発売されるデビューシングル「教えてMr.Sky／風と一緒に行こう」が流された。

今後の活動としては、

12月５日：ＣＤデビュー

12月21日：六本木ベルファーレ・クリスマスイベント（詳細は右ページ）

97年２月14日：ファーストアルバム発売

97年３月：セガサターン・ミュージッククリップCD-ROM発売

の４つ。それから期日は未定だが、インターネットを使ったコンサート、写真集や楽譜集などの発売も予定しているとのこと。

◀右から3番目、永田氏の口から詩織デビューが公言される。しかも第1弾とのこと。

▼デビュー曲披露中、ステージ後部のマルチモニターではプロモーションビデオよろしく詩織のグラフィックが絶えず流れる。

photo／江尻宏明・中村英良

はみだし【ＰＳエキスポ裏話】11／２～４に行われた声優イベントは非常に盛り上がったが、２日にファンとのトラブルが生じたため、３日は「テレカ購入者に整理券配布（１枚1200円）」という入場規制がしかれてしまった。しかも、４日は「テレカ３枚購入」に変更された。非常に残念な一面もあったイベントだった。

『ときめきメモリアル』オリジナルグッズコレクション

またまた「ときめき」グッズが発売。写真掲載しているもの以外の情報も下に記載したぞ。かなり高額なものもあるので、財布とよく相談しようね。

- ●クリスマスプレート(絵皿):直径18cm/12月6日発売/¥4,800
- ●ジグソーカレンダー1997:1000ピース/W515mm×H728mm/11月29日発売/¥3,000
- ●システム手帳(本革製):12月20日発売/¥6,800
- ●100枚限定　描き下ろしリトグラフ:額・マット付き/W240mm×H360mm/2月7日発売/¥30,000
- ●ステッカー(12枚セット):W60mm×H60mm/2月7日発売/¥1,200
- ●キーホルダー: 2月28日発売/各¥1,200
- ●タオル:W340mm×H760mm/2月7日発売/各¥1,500

●リトグラフ

●ステッカー

●キーホルダー

●タオル

11/2 声優イベント&ライブで幕張は3日間大盛況!!

コナミブース「サテライトスタジオ」内のステージにおいて、11月2～4日の3日間イベントが開催された。その中でPM1:00からは長沢ゆりか&栗林みえのジョイントライブが行われ、ゆり姉は「愛が永遠を止めてゆく」と「蜃気楼」を、みえちゃんは「恋のシーソーゲーム」を披露した。そしてPM3:00からは五十嵐麗さん、菅原祥子さん、菊池志穂さん(2～3日のみ)によるスペシャルライブが行われたのだ。菅原さんは「笑顔いっぱい!」を、菊池さんは「フィフネルの宇宙服」を、五十嵐さんは「水の都へ…」をそれぞれ熱唱。トークも冴えまくり、五十嵐さんはファンのみならず司会のブライアンをもトリコにしていたぞ(笑)。質問コーナーや『ときめき対戦ぱずるだま』大会なども催され、ブース内は熱気に包まれていた。

◀今回、さっちゃんは新曲を初披露です。

◀実はイベント正式参加は初めての菊池さん。

◀振り付けもバッチリ決まってて、本当に素敵です。

▲トークショーも話が弾む。「ごき○んよ○」みたいだって?

▲う～ん、キレイどころを3人も集めましたね。

『ときめき』のクリスマスナイト開催決定!

コナミがクリスマス直前に凄いイベントを用意した。その名も「ときめきメモリアル　ファンタスティック　クリスマスinヴェルファーレ」! 声優さんたちとね。これは期待してイイかも!

- ・日時:12月21日(土)　12:00開場　13:00開演予定
- ・場所:東京・六本木ヴェルファーレ
- ・入場料:¥3,000
- ・入場方法:官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上「ときめきメモリアル・クリスマス入場希望」と書いて下記までお送り下さい。なお、応募者多数の場合には抽選となります。12月10日消印有効。
- ・あて先:〒101 東京都千代田区神田錦町1-17-4 錦町ビル6F (株)マッシュ内「ときめきメモリアルファンタスティッククリスマス事業部」係・問い合わせ先:事務局　03-3219-6981なお、「Shiori Mate」の会員の人には、別途案内状が送付されます。

ノンストップ!ときめきメモリアル　はみだし【その他のグッズ】●おやすみシーツ: 1月27日発売/各¥4,500●おやすみ枕(CD付き):W700mm×H500mm/2月28日発売/各¥5,800●ビッグポスター:W841mm×H1189mm/2月7日発売/各¥20,000●ZIPPO(ライター):3月上旬発売/各¥6,800●ピンクZIPPO(藤崎詩織スペシャル):3月上旬発売/¥6,800

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

笹木綾子

ダンサブルインタビュー

Ayako Sa

今回のゲストは清川望役の笹木綾子さん。普段はミュージカルやダンスのお仕事で活躍をなさっている笹木さんだけに、今回のテーマは"ダンサブル"でキマリだ！ 都合により『ぱずるだま』をプレイしていただけなかったが、その分収録中のエピソードがたっぷり満載。ダンスのステップのごとく巧みに言葉を操る笹木さんの、華麗なステージをとくとご覧あれ！

『ぱずるだま』収録はライブのノリでしたよ

──『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』をプレイされたことはありますか？

笹木綾子さん（以下笹木、敬称略）：あります、あります。昨日もプレイしちゃいました。

──実際にプレイしてみたご感想はどうでしたか？

笹木：なんかね、どうもタテ・ヨコ・ナナメで消すっていうのが頭にあって、連鎖が下手なんだな、これが。ノンちゃん（清川さん）が「うー、苦しい」って表情のときに"こだま"が降ってくると、「古式ー！」とか相手の名前を叫びながら独りで怒ってるから、私（笑）。こうすれば連鎖ができるってわかってるんだけど、上まで積み上がっちゃうともう焦っちゃって「あっ、ダメだー！」って負けちゃう。でも、またすぐコンティニューするの。あれは面白いよね。

──清川さんでプレイなさってるんですか？

笹木：うん。でもいろいろなキャラでもやってますね。なんかノンちゃんって弱いじゃないですか。私自身もまだ慣れてないからすぐ負けちゃう。もうすごく弱い（笑）。全然先に進まないんですよ。でも伝説の樹に行くまでのルートが、ゲームやって初めて"ああ、こうなってるんだ"ってわかったんですよ。

──『ぱずるだま』のときのアフレコの様子などを教えていただけますか？

笹木：あれはね、片っ端からセリフを言っていくだけだから、40分ぐらいで早く終わったの。1ポーズおきで「そーれっ！ まだまだ！ 行っけー!!」とかガンガン録っていったんですよ。あのときはミュージシャンとかが使うスタジオだったんですけど、譜面台に台本置いてライブのノリで録りましたね。それで気が付いたら、肩に力入れて足広げちゃって「おらおらー！」なんて言いそうな恰好になってセリフ喋ってた（笑）。

──すごい力が入っちゃったんですね。

笹木：うん。だから、あっという間に終わっちゃいました。でも、隣のスタジオでバンドの音が"ズンドコズンドコダダダダ"ってうるさかったんですよ。「なんか聞こえるけど大丈夫？」って言ったら、最初はスタッフの方も「雑音入ってないから大丈夫です」って言ってたんだけど……結局ダメだったの。収録後、電話がかかってきて「ごめんなさい、録り直しです」って。"本当かよ、やられたーっ！"って感じで、もう1回録ったんですよ（笑）。

──Windows95用のスクリーンセーバー集がありますが、そのアフレコはどうでしたか？

笹木：あれも早かったねー。30分かからなかったんじゃないかな？

──コンピュータ用語とかはいかがでした？

笹木：インターネットとニフティーサーブに私公認のファンクラブがあるんですよ。その関係で用語だけはわかりますけど、何をするものなのかはよくわからないの（笑）。"ダウンロード"とかはやっと最近わかりましたけど。

──CD「月刊ときめきメモリアル」のアフレコの様子などを聞かせていただけますか？

笹木：もうお祭りですよ。本番のときはマジメだけど、それまではみんな好き勝手なこと言ってるわ、祐司君と小野坂君が格闘してるわ、もうムチャクチャ（笑）。スタジオの中でも外でもワーワー喋ってるから、「息苦しいー」とか「酸欠だー」とか言ってる人もいるし……。あと、誰か1人トチると全員からツッコミが入るからロクなこと言えないんですよ。特に中友子ちゃんと五十嵐麗ちゃんと私がツッコミまくるの（笑）。ホントに静かなのは本番だけだね。あとはずーっとうるさい（笑）

──何度聞いてもすごいですね。

笹木：それで、私は脚を出した格好でスタジオに行くのがお約束になってるんだけど、そうすると「またお姉さん派手やな～」とかってツッコまれる（笑）。気が付くと大阪弁使って喋っちゃうのね、小野坂君の口調が移っちゃって……。この間も収録だったんですけど、なぜかみんな大阪弁喋ってるんですよ。私も大阪生まれで、6歳まで大阪にいたんです。大阪弁を喋った記憶はないけど、結構リズム的に好きだからフッと移っちゃうの。今アメリカにいるのでスタジオで会えませんけど、そこに川口雅代ちゃんが入ってくるとまた変わった空気が流れて面白いですよ。彼女はノリが特別なので、なんか異国の香りが入ってくるみたい（笑）。

PHOTO／まきたゆういち　協力／㈱青二プロダクション

◀この日は小雨がちらつく、どんよりとした天気。写真ではこんなに暗くなってしまったが、笹木さんの明るいノリでカバーしてね。

私って元々性格が男っぽいみたい(笑)

──歌の収録の方はどうですか?

笹木:この間、全員で「♥のスタートライン」を歌ったんですよ。輪になってみんなで合唱するんだけど、途中でわからなくなると黙る人が出てくるの。間違ったらただ黙ってりゃいいのに、みんなヘンな顔で妙な踊りのリアクションするんですよ(笑)。それ見て「プッ」っと吹き出して後ろ向いちゃう人もいるから、どんどん歌う人数が減るという状態。そのときは仕事の関係で9人しかいなかったんだけど、9人いるとリズムが合わなくなったりするでしょ。だから真美ちゃんがずっと指でリズムを取りながら歌ってたの。そうすると、その横で中ちゃんが真似して一緒にリズム取るもんだからおかしくって(笑)。なるべく周りを見ないように歌いましたよ。

──そんなに大人数でレコーディングしたのは初めてじゃないですか?

笹木:初めてですね。みんな雑談が多くて、もう大変。スタッフの方に「そろそろ仕事しまへんか〜?」って突っ込まれて、「あっ、忘れてた。仕事だったんだ」とか言ってました(笑)。大勢で歌って楽しかったですよ。結構デキが良いので聴いて下さい。

──はい、発売を楽しみにしてます。

笹木:あと「ボーカルコレクション」の方では、私と川口雅代ちゃんのデュエット曲が入るんですよ。雅代ちゃんは今帰ってこれないからアメリカで録って、私は日本でそのテープの彼女と一緒に歌ったの。歌い方も長さもテープの彼女に合わせたので大変でした。コーラスも入れてって言われたから、コーラスも2パターン録ったかな。

──大変なレコーディングだったんですね。

笹木:いえいえ。歌はものすごく好きなんですよ。だから「歌の仕事ちょうだい!」なんてね。

──清川さんの歌はまだ2曲しか出てないですよね。

笹木:そう、少ないの。みんな「もっと清川さんの歌作ってー」って言ってね(笑)。

──さて、ご自身の演じるキャラクターについてお伺いしますが、まず清川望の第一印象は?

笹木:最初に絵を見せてもらって、〝あ、可愛い〟と思ったのが第一印象。元々男の子っぽい役が来ることが多かったんですよ。だからこのときもそうだろうなって思っていたら、髪の毛がショートの可愛い女の子だったから〝すごくいいなぁ〟って思ったの。私が昔ショートだったっていうこともあってね。性格とかも読んでいくと本当に可愛いですよね。

──2年、3年とつき合っていくうちにキャラクターの印象は変わりましたか?

笹木:最初のうちは、なんか男の子っぽい子がときめいてるセリフを言うのが気恥ずかしくてね。でも彼女はわざと男言葉を使ってるんじゃなくて、自然にそういう風に喋っているんじゃないかなって思うようになったので、あまり意識しないようにしたんですよ。そうしたら、だんだん演じやすくなってきたっていうか、自然に役に入れるようになったの。最近は「はい、清川さん」って言われたら、すぐポンって出てきますね。自分の中で近づいてきた部分があるので、すごくラクに自然に役に入れるようになりましたよ。花が好きですごく優しい子なんだっていう、気持ちの面ではとっても女の子らしいところが実はとっても多いんだよね。だから、前よりももっと可愛いと思うようになりました。

──元々男の子っぽい役が多かったっていうことで、男言葉を喋るときの苦労はなかったのでは?

笹木:ないです。私きっと、性格が元々男っぽいんですよね。だから、男言葉の方が自然に喋れるんですよ。「○○なのよね〜」って言うと、普段使ってないせいもあるんだけど、自分で気持ち悪くなっちゃって(笑)。やっぱり男の子っぽい方がラクです。

──じゃあ、ときめいちゃった清川さんというのは演じにくかった部分がありますか?

笹木:そう、最初はすごく演じにくかった。オカマみたくなっちゃうと思ってね。だから、最後の告白が抵抗あった。急に女の子っぽくなって「あたし、あたし……」とか泣くのは変じゃないかなっていうのもあったんだけど、最近は大丈夫です。

──3年間プレイして、あの告白は感動しますよね。

笹木:ファンの人たちにも「泣いちゃいました」ってよく言われるんですよ。でもね、最近はCDの方でゲームから離れたセリフを喋ることが多いじゃないですか。そうすると、みんな自分のキャラクターのセリフを結構直すんですよ。

──自分の中でキャラが出来上がってるからですね。

笹木:うん。みんなそれぞれ自分のイメージが出来上がっちゃっているので、私も「ノンちゃんはこういう風に言わないよ」って台本の言葉尻とか変えちゃう(笑)。だから、そういう意味でも演じやすくなってるのかもしれませんね。「プライベートコレクション」のクイズのセリフも結構直しましたよ。

──誤答したときのセリフがすごく面白いですよね。

笹木:そう、それを狙って作ったの。あれはウケを狙ってセリフ変えたりして遊びましたからね(笑)。

──ボーリング玉大暴投したり毎朝50kmジョギングしたり、というパワフルな部分はどう思ってますか?

笹木:50kmはビックリしたけどね、「うそつけー!」って(笑)。最初はシャレかなって思ってましたけど、今は「走るな、この人なら」とか思いますね(笑)。

──ドーバー海峡を泳いで渡ることが夢ですしね。

笹木:「ドーバー海峡を一緒に泳がないか?」なんて、何言ってんだよ(笑)。そもそも無人島まで泳ぐか、普通? でもね、私自身は体を使うことがすごく好きだから、そういうセリフを言うことに違和感はないんですよ。〝まぁ訓練すりゃ〟って思っちゃう方なので(笑)。

──清川望を演じてきて苦労した点はありましたか?

笹木:あまりないんだけど、嫌いバージョンのときが難しかったですね。男言葉なだけに突き放し過ぎちゃうっていうか、やり過ぎちゃうんですよ。イヤな女の子にはなりたくないので、そこがすごく難しいところですよね。ときめいてるときとギャップが激しいと、人格分裂みたくなっちゃうので苦労しました。最近はもう出来上がってるから、嫌いのパターンなんかは遊びまくってますけどね。

▲笹木さんは底抜けに明るいお方。この表情豊かな表現力によって面白い話が輪をかけて面白くなっていく。

やっぱりノンちゃんが可愛くて好きです

──総合的に、清川望というキャラクターをどう思っていますか？
笹木：〝すごくいい子だな〟と思ってます。とっても一途で、心の中は古式ゆかりに劣らず古風な子だと思いますね。彼女を見てると正しい高校生はこうあるべきだ、みたいな感じがするのね。
──好きな人のためだったら好きな水泳も辞める、っていうところもありますし。
笹木：そう、一途でしょ？　男の子のために何かをしてあげるっていうのじゃなくて、自分を切り捨てていくんだよね。そういうところがすごく好きっていうか、〝えらいっ！〟と思いますね。国体クラスの選手ってことをあまり意識してないところも好き。きっと女子校にいたらモテるタイプなんだろうな。
──思い入れは強いですか？
笹木：声優さんたちはみんな自分のキャラクターがすごく好きなんだよね。やっぱり何年もやってると愛着があるし、みんなこの仕事が好きだしね。私もやっぱりノンちゃんが可愛くて好きです。
──ファンレターとかたくさんいただくと思いますが、印象深いものはありましたか？
笹木：あのね、「清川さんに感動して泣いちゃいました」とか「僕も頑張ろうと思いました」とか、そういった意味あいのファンレターが多いですね。ある男の子がね、ものすごく辛いことがあったときに清川さんに出会って、自分でも何かやろうという気が起きたんですって。そういうファンレターを読むと心にドーンときますね。
──ファンの人の励みになってるんですね？
笹木：そうみたい。自分の過去の話をしてくれる方が多いので〝これは真剣にやらなくちゃな〟って思いますね。だから努めて返事を書くようにしてます。
──ところで、収録中のハプニングや今だから話せる笑い話などはありましたか？
笹木：現場に直接入ることが多いので、私はＦＡＸで台本を流してもらったりすることがよくあるんですよ。それで、ちゃんとページごとに切りゃいいのに、そんなにセリフがなかったから切らないで持って行ったんです。それを収録中にバサバサーッって落としちゃって、巻物みたいに広がっていっちゃったの（笑）。みんなに「それぐらい切ってこい」って笑われて……あれ以来切ることにしてます（笑）。
──巻物状態は笑っちゃいますね（笑）
笹木：すごく面白かった。収録中はマイクにいろいろな音が入るので笑えますよ。川口雅代ちゃんが着けてるアクセサリーのジャラジャラって音とか、みんなの台本をめくるカサッって音とかね。あと、みんなよくグルルルル〜ってお腹が鳴るの。
──わざとじゃないから面白いですよね（笑）
笹木：そうそう。あとね、今度発売される枕のオマケにＣＤが付くらしいんですけど、それで全員が羊を百まで数えたんですよ。「羊が１匹、羊が２匹…」って言っていくんだけど、百まである文字を見ていると〝羊〟って文字が〝ひつじ〟に見えなくなってくるのね（笑）。それで訳わかんなくなって「羊が１７ぴき」とか言っちゃったりするんですよ。黒崎彩子ちゃんが「古式で喋るんだよ。もう眠くなっちゃって……」って泣き入ってましたよ（笑）。みんなも半分寝ながら出番を待ってましたね。

SPECIAL LONG INTERVIEW
Ayako Sasaki

──このコーナーで『ときめき』の続編のアイデアを募集する企画があるのですが、笹木さんならどんなアイデアを考えますか？
笹木：うーん……オリンピックにでも行こうかな、ノンちゃんは（笑）。今度はオリンピック選手と普通の高校生の恋愛とかいいな。選手として極めたらどう恋愛するか、みたいなものね。
──デートするのも大変ですね？
笹木：忙しいから大変だよね。そうなったらもう文通だな（笑）。
──さて、『ときめき』以外ではどんなご活動をなさっているのか詳しく教えて下さい。
笹木：はい。えーと、私は高校３年のときに野沢那智さん主宰の劇団バラ座の研究生として入ったんですよ。宝塚は落ちちゃったんですけど、とにかくミュージカルやりたくてバラ座を受けたんです。それで、学校行きながらずっと劇団に通ってました。その他にバレエ教室のアシスタントもやってたので、本当に365日、１日も休まなかったですね。
──まるで清川さんみたい。
笹木：そうでしょ？　だからね、すごく共通したところがあるの。19歳のときに初めて「グリース」っていうミュージカルの主役をいただいたのですけど、そのときのお相手は井上和彦さんでした。それからずっと舞台でミュージカル一筋の生活だったんです。その後、青二プロダクションに入れていただいたのが、真剣にこの世界をやるきっかけになったんですよ。ダンサーとしては、芸術祭優秀賞をいただいた「スウィートチャリティ」っていう公演がありまして、そのときに仲良くなった方に誘われて金光郁子舞踊学園の一員としてやらせていただいてるんですよ。日本ジャズダンス芸術協会のコンクールでソロで１位、群舞でグランプリも２回いただきました。声優のお仕事も皆さんにご理解いただいて、並行してやらせていただいてる状態ですね。
──声優関係ではどんなお仕事をやってますか？
笹木：あのね、ラジオＣＭが多いですね。今は、寿がき屋の「小さなおうどん」とか流れてますよ。あとは外国の映像の吹き替えをよくやっています。ゲーム関係では、随分前にＰＣエンジンの『ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ』で主役のアトラスという男の子をやりました。最近は『ときめき』だけですね。
──今後の予定は何かありますか？
笹木：ダンスステージは毎年４月に芝メルパルクホールで本公演があるんですけど、今年は12月にクリスマス特別公演をやるんですよ。そこで私もソロ１曲と群舞２曲を踊ります。ぜひ、ダンサーとしての私も多くの方に見に来ていただきたいと思ってます。
──では最後に、ファンの皆さんにメッセージをお願いします。
笹木：世間では『ときめき』ファンが〝オタク〟って言われがちなのがとっても悲しいんです。純粋な気持ちでプレイしてる人が多いので、私はファンの皆さんがとっても好きなんですよ。だからメゲずに、「悔しかったらやってごらんなさい」と言ってほしいですね。ハマりますから（笑）。あちこちにいる隠れファンにも、もう隠れることないから堂々としててほしいな、と思います。あと、いっぱい恋をして女の子とも付き合ってね（笑）。みんな、頑張ろうね！

【笹木さんダンスステージ情報詳細】金光郁子舞踊学園　ステージダンスパフォーマンス「クリスマス・ファンタジー」　日時：12／23（月・祝）　PM4:30開場　PM5:00開演、場所：東京・きゅりあん大ホール、料金：2,500円（全席自由）、お問い合わせ：金光郁子舞踊学園 03-3724-1815

『ときめき2（仮）』応援団

応援団への意見は、ハガキ1枚につき1つにしてもらえると、見やすいので助かります。が、ハガキが来さえすればぜいたくは言いません（笑）。今回はシステムへの要望を中心に取り上げてみました。

●高見公人、芹沢勝馬、戎谷淳の3人から1人を主人公に選べる（他の2人はライバル）。芹沢、戎谷のヒロインはもちろん鞠川奈津江、十一夜恵。3人は能力がちがう他、それぞれでないと見られないイベントがある。　山形県　ブレニアムさん

●主人公に趣味をもたせる。たとえば「バンド」が趣味ならラブソングが作れるとか。福岡県　板谷吉則さん

●プレゼントしたりショッピングで選んだものを、女の子がその後のデートで身につけてくるようにしてほしい。　京都府　高田幸治さん

●AVGにするのはどうでしょう？　東京都　塩田修一さん

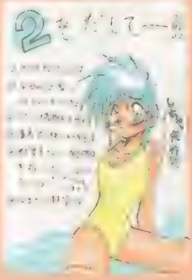
●人生一度きりシステム！　途中ロード不可でしかも常に自動セーブされる。したがってリセットが効かない。　山口県　川向伸二さん

●女の子が途中で死ぬモード希望。感情移入することうけあい!!　ただし『ときめき』に似合わず不健康。　神奈川県　六甲稔さん

全体的な意見としては、基本システムは変えないで、というものが多いようです。『ときめき』はシステムの完成度が高いから、もしも基本的なシステムを変えずに新要素を導入する場合、ゲームバランスが崩れないようにできるかどうかがポイントとなりそうですね。

▲秋田県　唯名れもらさん　紐緒さんの晴れ着って、何か仕込んでいそう。

▼岐阜県　リーチ・ロンさん　野望を支持する人はきっと多いでしょう。たとえ友好度が下がっても「する」を選ぶ人続出。



▲徳島県　松尾龍彦さん　この際ファンが集まって、コナミ本社前で全員仰向けになってジタバタしちゃえば……（イヤすぎ）。

きらめき質問箱

Q 笹木綾子さんに質問！　清川さんはシクラメンが好きだけど、笹木さんはどんな花が好きですか？　やっぱりシクラメンなんですか？　兵庫県　西村正彰さん

A 私ね、ユリの花の匂いがダメなんですよ。以前入院したときに、でっかいユリの花束を友達にいただいたんだけど、個室だったので匂いが充満して気持ち悪くなっちゃったんです（笑）。それ以来、ユリはちょっとダメになっちゃったんですけど、それ以外だったら大体どんな花も好きですね。ファンの方からは花の種とかラベンダー栽培キットとかを戴くこともあります。公演のときにはバラの花束とかをよく戴きますね。　（笹木綾子）

お八ガキ大募集!

"ときめき2（仮）応援団" "きらめき質問箱" では随時ハガキを募集中です。あて先はこちらまで。
［あて先］〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部
Non stop！ときめきメモリアル各コーナー係

きらめき情報局

CD 年末に大量4本のリリース

★Catchy

◀キングレコード／発売中／¥3000

金月真美さんの2ndアルバムは、全13曲中5曲が彼女自身の作詞によるもの。そのうちの1曲「未来（あした）というミラクル」は作曲もこなしているのだ。金月さんの意欲が感じられる作品といえよう。

★Be Myself

◀キングレコード／発売中／¥3000

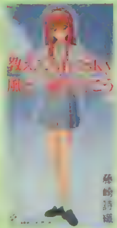
ラジオドラマ、そして「月メモ」ラジオパートのパーソナリティとしておなじみ、丹下桜さんの1stアルバムがついに登場。彼女が作詞担当した4曲を含む全10曲で、桜さんのシンガーとしての魅力を堪能しよう。

★月刊ときめきメモリアルNo.5

◀キングレコード／12月5日発売／¥2000

今回はCD売り上げ100万枚突破記念として初回限定のピクチャー仕様。内容も、古式ゆかり、紐緒結奈のイメージソング、バスルームトーク清川望編、おなじみ男子更衣室など、あいかわらずの充実ぶりだぞ。

★教えてMr.Sky／風と一緒に行こう　藤崎詩織



◀キングレコード／12月5日発売／¥1000

きらめき高校のアイドル・藤崎詩織のソロデビューシングル。「教えて～」の作曲に財津和夫、「風と～」の作曲に尾崎亜美と、豪華クリエイター陣を起用した注目作品だ。純粋な詩織ファン以外の一般層が、どれだけこのシングルを購入するのかという点も気になる。バーチャルアイドルとして、どんなプロモーションを展開していくのか、お手並み拝見といったところか。

今後の発売スケジュール（発売はキングレコード）

「ときめきメモリアル」オリジナルゲームサントラ2	12月21日発売予定／¥4,400
「ときめきメモリアル」ボーカルベストコレクション3	12月21日発売予定／¥3,000
あなたのやり方でだきしめて／True Love　丹下桜	'97年1月1日発売予定／¥1,000
月刊ときめきメモリアルNo.6	'97年1月1日発売予定／¥2,200
Love is the thing in your life　金月真美	'97年1月1日発売予定／¥1,000
「ときめきメモリアル」SOUNDコレクション4（仮）	'97年1月1日発売予定／¥3,000
金月真美のStory Telling（仮）	'97年1月22日発売予定／¥3,000
月刊ときめきメモリアルNo.7（仮）	'97年2月5日発売予定／¥3,000
金月真美　MOON LIGHT LIPS（仮）	'97年2月5日発売予定／¥2,800
題名未定（藤崎詩織1stアルバム）	97年2月14日発売予定／¥2,000

PRESENT 清川ファンは注目！

今回は笹木綾子さんの直筆サイン入り画面写真を計10名に、ポスタードリームの清川望ポスター（もちろん直筆サイン入り）を3名にプレゼントしちゃおう。どんどん応募してね！

♥応募方法♥

P163のプレゼントページを見て商品番号をチェックし、応募のきまりにしたがって付属のアンケートハガキで応募してください。

プレイステーション
PlayStation
PlayStation
ぷよぷよ通
決定盤
© COMPILE 1996
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

いくぜ!
ぷよステーション
ぷよステーションキャンペーン
購入特典
アンケートに答えて
ぷよステーション
をもらおう!
アンケートにお答えくださった方の中から
抽選で毎月100名様に飛び出すぷよの駅!
ぷよステーションをプレゼント!!
(11/15～3/31消印有効)
ぷよすてーしょん
第二回マスターズ大会のオーディションで選ばれた
アルル・シェゾの声優が出演!!
大会マスターの秘技を公開!
ハイテク攻略法収録!!
エンドレスでぷよれ!
とことんぷよぷよ入り!!
ムービーデータで楽しめる
PSぷよ通TVCF収録!!
コンビニ(セブンイレブン ファミリーマート サンクス サークルK)・ゲームショップで絶賛発売中・希望小売価格4,800円(税別)
'96プレイステーションぷよマスター大会
入場無料
開催
'96年12月22日(日)10時～
場所/EBIS303 東京都渋谷区恵比寿
主催/(株)コンパイル、全日本ぷよ協会 協賛/(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
応募方法
官製ハガキに①郵便番号 ②住所 ③氏名 ④生年月日 ⑤職業または学校名 ⑥電話番号 ⑦ID番号(持っている人のみ) ⑧参加希望大会名(❶一般大会…公式 ❷レディース大会…公認 ❸ジュニア大会…公認 ❹コスプレ大会の中からどれか1つを選んでください。)をご記入の上、ご応募ください。先着2,000名で締め切らせていただきます。
お問い合わせ先:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
先着2,000名エントリー
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
ぷよぷよは、㈱コンパイルの登録商標です。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT
NIGHTRUTH
Explanation of the paranormal
"闇の扉"
豪華声優陣
上田祐司
宮村優子
氷上恭子
かないみか
緒方恵美
若本規夫
折笠 愛
三石琴乃
物語は、ある少女の壮絶な死から始まった…。
1 ゲーム主題歌を氷上恭子が歌う、8cmCD付き!
2 他機種で発売された「THE MAKING OF NIGHTRUTH」を再編集して同梱!
※「THE MAKING OF NIGHTRUTH」は、出演した声優のインタビューや本編の設定資料などをまとめたディスクです。ゲームではありません。
3 ゲーム本編は、プレイステーション・オリジナルストーリーを追加!
4 購入者全員にもれなく、"ナイトゥルース"ポスターをプレゼント!
好評発売中!! 定価6,800円(税別)
★CD-ROM 2枚組/8cmMUSIC-CD付き
★イベント開催決定!
(東京にて)
★インターネット
ホームページ開設!!
http://www.sonnet.co.jp/
ラジオドラマ放送中!!
氷上恭子の
エル・ステーションの中で
ラジオドラマ"ナイトゥルース"
ON AIR!
●文化放送 毎週金曜
26:00~26:30
●東海ラジオ 毎週木曜
24:30~25:00
販売元:株式会社 バリエ
発売元:株式会社 ソネット・コンピュータエンタテイメント
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃(タマ)2F TEL.03-5389-5120

PlayStation

Nage Libre 螺旋の相剋

南寿町商店街が、だ・大ピ〜ンチ!!
町にはヘンテコリンな魔物があふれだし、
八百屋も魚屋も商売上がったりだァ!
この困った事件に南寿高校の花の女子高校生
赤城杏たちが勇敢?に立ち上がった!
このドタバタ劇の結末はいかに!?

※写真は開発中の画面です 実際と異なる場合がありますのでご了承ください

どこにでもありそうなありふれた町、南寿町商店街にある日
突然わけの解らない魔物がゴチャゴチャとあふれだしました。
これは創造神ナージュが創った、異世界からの侵略だったのです。
南寿高校の赤城杏は、仲のよい商店街のおじちゃん、おばちゃん
たちを助けるために、異世界の穴に友だちとともに飛び込みました。
物語は事件の鍵を握っているナージュ像をめぐり、異世界を舞台に
女子高生たちが騒動を繰り広げるシミュレーションRPGゲームです。
さぁ、女子高生たちはナージュ像を取り戻し、南寿町商店街に再び平和をもたらすことができるのでしょうか?

シミュレーションRPG "ナージュ・リーブル" '97年2月発売予定 予価5,800円

発売元：株式会社 バリエ　VARIE CORPORATION

〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード壇(タマ)2F TEL.03-5389-5115

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
ウエルカムハウス
WELCOME HOUSE 2
Kedton and His Uncle
POLYGON CARTOON
あの、ゆかいなウエルカムハウスが帰って来る！
キートンやオチャメなおじさん、いたずらなナポレオンと
前回のゆかいな仲間達も絡んで、キートンの動きもパワーアップ！
ギャグもイベントも、さらにグレードアップ!!
ハチャメチャ楽しいポリゴンカートゥーン第２弾
いよいよ発売!!
96年12月20日発売
標準価格：¥5,800(税別)
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

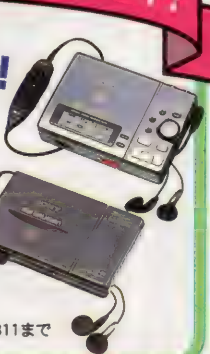
明るいトロピカルなＢＧＭにのせて、アメリカが一番輝いていた、50'sの世界を舞台に
またまたキートンとおじさんたちとで繰り広げるドタバタコメディ！

前作に続き、おじさんの屋敷の中を探索・・・
屋敷の中には、まだまだたくさんの仕掛けと
秘密が隠されていた！
今回は、アメリカ独立記念日にちなんだ、
陽気で派手な仕掛けがいっぱい！
トラップを切り抜けて、おじさんに
会いに行こう！

©GUST CO.,LTD. 1996

ウエルカムハウス2発売SPECIALプレゼント！

ソニー製 **MDプレイヤー**
毎週50台、合計150名様にプレゼント！



ウエルカムハウス2 発売Special企画として、商品の中に入っている
アンケートはがきに記入をして、(住所・氏名・電話番号と切手を貼るのも
忘れずにね！)お送りいただいた方の中から抽選で、発売から
3週連続な・な・なんと合計150名様にソニー「MD ウォークマン」
があたる！
発売から1週間ごとに(翌週日曜日の消印有効)再生専用MZ-E3を
49名様、さらにツイてるキミ1名様に再録オッケーMZ-R3をプレゼント！
※プレゼントは写真の機種から後続の新製品に変更になる場合があります。

MDに関するお問い合わせは ソニー(株)お客様ご相談センター TEL.03-5448-3311まで

スタッフ募集中！

①プログラマー(C言語のできる方)
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

待 遇

当社規定により**優遇(とくに経験者)**。
昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

応募方法

現在、応募の受付は随時行っておりますので、特定の締め切りはありません。希望職種を明記した履歴書(写真貼付)、職務経歴書(②～④の場合は作品見本も※)を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してください。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：②A4サイズのイラスト2点以上。③デモテープ2曲以上(曲の説明、使用機種明記)。あなたの音楽経歴書。④オリジナルゲームの企画書(A4サイズの用紙)。
それぞれ作品には名前を明記してください。

株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.026-224-7300

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中!
価格5,800円（税別）
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティングゲームが
遂にプレイステーションに登場！
プレイヤーの胸を熱くさせる！
首領蜂
DonPachi
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
CONTINUE
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードが
選択でき
ます
好評発売中!
価格5,800円（税別）
SPORT ACCOLADE
PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc. ©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
太陽も、空も、海も。見事に、
あのペブルビーチです。
Player-1
2nd stroke
発売キャンペーン実施！
ソフトバンク・オープン開催！！
買った人だけ得をする。
トーナメントを勝ち抜いて、
豪華賞品をもぎ取ろう！！
（NEWINGアイアン10本セット、J'sジョーチタニウムウッドなどなど）
詳しくは、製品内取扱説明書を
読んでガンガン応募しよう。
※写真は優勝賞品のアイアンセット
※画面写真は開発途上のものです
ペブルビーチの波濤 PLUS プラス
はとう®
'96年12月13日発売予定
価格 5,800円(税別)
スポーツ（ゴルフ）
Pebble Beach Company owns a variety of trademarks, service marks and tradedress for its course designs and scenic views. A partial list of those marks includes PEBBLE BEACH, PEBBLE BEACH GOLF LINKS, STYLIZED WAVE and 17 MILE DRIVE. Used under license by T&E Soft, Inc.
Copyright by T&E SOFT, Inc.
総販売元：ソフトバンク株式会社 マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
TEL 03-5642-8117 FAX 03-5641-3426
SOFT BANK

ask
Kodansha
PlayStation
Voice Paradice
ボイスパラダイス Excella エクセラ
あい・に〜じゅあ・ぼいす。
声優ファン待望！話題のキャスティング・システム登場!!
11/22 fri.
ON SALE
富沢美智恵
憧れの声優さんを探しに
ラブリーなエルフィンたちと冒険の旅へ！
さぁ、好きな声優さんの声をキャスティングして出発!!
2枚組￥6,800（税別）
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1996 キャラクターデザイン●すぎやま現象 脚本・演出●千葉 繁
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ボイパラ特製サイン入りシャープペン（5本セット）が当たる！ ●詳しくは、商品の中のアンケートハガキにて
株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone: 03-3267-6864 Fax: 03-3267-4471

STAKES WINNER
ステークスウィナー
GI完全制覇への道
キャンペーンその1
「ステークスウィナー」
秋のGI大予想大会！
11/10エリザベス女王杯、
11/17マイルチャンピオンシップ、
11/24ジャパンカップ、
12/22有馬記念の4つのレースの
優勝馬を予想しよう。
毎週100名様
(有馬記念は200名様)
合計500名様に、
「ステークスウイナー」
オリジナルオッズカード
プレゼント!
優勝馬を予想して、
ハガキでご応募ください。
前日土曜日の消印有効です。
尚、下記のインターネットホームページ
でも応募が可能です。
■宛先 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8
第2紀尾井町ビル
株式会社 ザウルス
「ステークスウィナーGI予想大会」係
キャンペーンその2
超太っ腹！
初回プレス版限定、
特製「オリジナルジャンパー」
プレゼント。
商品内のアンケートハガキを
送ると、抽選で100名様にザウルスの
特製「オリジナルジャンパー」
が当たる!
業務用とネオジオCD版で評判の「ステークスウィナー」がプレイステーションで甦る。競争馬を走らせるアクションゲームの面白さに、種付け生産と育成モードをプラスしたリアルジョッキーアクションゲーム。さらに、友達の育てた馬との対戦も可能になった。
●価格5,800円(税別)
GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ!
1996.12 ON SALE
PlayStation
イラスト：鈴木みそ
©1995/1996 SAURUS
"♪" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SAURUS 株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

絶海の孤島「九能アイランド」でくりひろげられる
"真剛鬼伝説"をめぐる闘争。そしてボスキャラはウワサの…。
なななな〜んと、あの「らんま½」が3D格闘ゲームに!!
まんまの「らんま」がポリゴンキャラで登場!
●原作者・高橋留美子先生が大監修! 3D格闘ゲーム初の変身システム搭載!!!!!
●水をかぶれば…ウフフのフッ。超リアル&爆笑ナンセンスバトルがヒートアップ!
●原作キャラアクションを完全再現!! しゃべりまくりの盛り上がりまくり!!
●超豪華オリジナル声優陣総出演。
'96年12月6日発売予定 標準価格¥6800
雨が降れば、もちろん変身!
変身システムを生かすも殺すも、
キミの格闘センスしだいだ。
おなじみ、るーみっく奥義を
ドハデに再現。あいつのアノ技を、
キミは手にすることができるだろうか?
BATTLE らんま½ RENAISSANCE
[らんま½ バトル・ルネッサンス]
—対戦型3D格闘アクションゲーム—
抱腹絶倒
ゲームを越えた、何かが始まる。
超過激遊戯登場!!
■企画制作 株小学館プロダクション/東宝
■発売元 株小学館プロダクション
〒101 東京都千代田区神田神保町2-30 TEL.03(3222)9106
RUMIC SOFT
るーみっくソフト
SHOGAKUKAN PRODUCTION
"Play Station"は
PlayStation

ゲレンデに行かなくたって、リアルなスノボー体験!!

今、プレイステーション用ソフトで大ブレイク中の「クールボーダーズ」。爽快なスピード感、リアルなジャンプなど、人気のスノーボードの楽しさを完全に再現。スノボー未体験者から上級者まで、これならゲレンデに行かなくてもスノボー体験が可能なのだ。

西田　洋介（ＪＳＢＡ公認プロ）
東京都出身 25歳
'95 ボーダークロスファイナル優勝
'95 ボーダークロス シリーズチャンピオン

※Photo by O.KIDACHI

難易度別に4コースを設定。もちろんボードの選択だってOK。

コースは初級・中級・上級・最上級の4コースを設定。全コースでランキング1位になると最上級コースに挑戦できる。ボードもアルペン、フリースタイルなど6タイプが用意されている本格派だ。

競技会なみの3つのランキング・システムは超本格的。

「タイム・ランキング」、技の難易度による「トリックポイント・ランキング」、そしてその合計による「総合ポイント・ランキング」の3つのランキング・システムで盛り上がるゾ。

ウェアの変更もOK。BGM、歓声、DJ風の英語実況などでショーアップ。

プレーヤーは、いろんなスノボーファッションに身を包んだ男女8人の中から選べる。好みのボーダーをつくっちゃおう！またBGMには今やボーダーの間で定番の「メロ・コア」だ。DJによるボイスや歓声も入って、雰囲気もヒートアップ。

メロコアのオリジナルCDと攻略本が登場!!

メロコアのオリジナルＣＤと攻略本が登場!!クールボーダーズのゲーム中に流れるＢＧＭは今やボーダーの間で定番の「メロコア」。そのＢＧＭを収録したオリジナルＣＤがついに登場した。また楽しい裏技などがわかりやすく紹介された攻略本も登場。クールボーダーズを数倍楽しくするアイテムだ。

11/25発売予定　好評発売中

最強ボーダー「SNOWMAN」が出現!!

クールボーダーズにはいくつかの裏技が用意されている。初級から最上級まですべてのコースでランキング1位になるとSNOWMANを出現させることができる。（アルペンのスペシャルボードを方向キー↑と△を押したまま○ボタンで選択）頭にバケツ、ボードはチリトリという思わず笑ってしまう姿だけど、彼こそどんな雪質でもラクラク滑りこなす無敵のボーダーなのだ。

エキサイティング・スノーボード・ゲーム

COOL BOARDERS™

EXCITING SNOWBOARD GAME

15万枚突破!!
好評発売中！

クールボーダーズ

標準価格¥5,800(税別)

©UEP SYSTEMS, INC.

UEP-SYSTEMS
株式会社ウエップシステム
〒160 東京都新宿区西新宿3-8-5
TEL.03-3377-8711(大代表)　FAX.03-3377-1120
また、弊社へのメッセージは　E-mail:uep@gol.com　Nifty-Serve:LDK00110

FAXインフォメーションサービス　03-3377-8747

最新の製品情報や企業紹介をインターネットのホームページでご覧になれます。http://www.uepsys.com/

"PS" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

爆れつハンター

コミック、小説、どこでもパワー全開だッ!!

電撃コミックス　11月27日発売!

爆れつハンター⑨

臣士れい　原作／あかほりさとる　定価560円

光速の美少女シナモン・コーチャ登場!
キャロ達のピンチを救えるのか……!

絶賛発売中!　爆れつハンター①～⑧
定価①～⑤⑦⑧各560円　⑥590円

電撃文庫　絶賛発売中!

ソーサラー狩り
爆れつハンター①～⑥

あかほりさとる　イラスト／臣士れい
定価①②各500円　③～⑤各520円　⑥500円

初めてのラブコメ番外編
ソーサラー狩り
爆れつハンター special 全3巻

定価①520円　②③各500円

電撃文庫　人気ゲームの美少女達と、ファンタジーあふれる冒険の旅に出よう!

銀河お嬢様伝説ユナ
—哀しみのセイレーン—
野呂昌史　イラスト／明貴美加
原作／明貴美加・レッドカンパニー
定価520円

メルティランサー
——夏の蜃気楼——
山下　卓　イラスト／加藤泰久
定価560円

女神天国
—アストロスターを探せ!—
千葉克彦　イラスト／好実昭博・宮須弥
定価520円

卒業　センチメンタル・サマー
渡辺麻実　イラスト／竹井正樹ほか　定価520円

卒業②　グッバイ・ガール
渡辺麻実　アニメーション・キャラデザイン／只野和子　定価520円

誕生　～夢・輝いて
大倉らいた　イラスト／竹井正樹　定価520円

結婚　いつかあなたと…
大倉らいた　イラスト／高乗陽子　定価540円

©1992.1995 RED/1995 HUDSON SOFT/All Illustrated by Mika Akitaka ©TENKY ©女神天国建設委員会

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社　お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

巻頭カラー
エルフを狩るモノたち
矢上 裕
木曜の夜は私のために空けといて
テレビアニメ
絶賛放映中!
テレビ東京 木曜日 25:15〜25:45
新連載
シーバス1-2-3
ワン・ツー・スリー
もう一つの"法族狩り"は超外道!?
原作
あかほりさとる
作画
ゆうき未来
EAT-MAN
'97年1月〜
テレビアニメ放映開始!!
吉富昭仁
爆れつハンター/あかほりさとる×臣士れい
OZN オズヌ/しろー大野
銀河戦国群雄伝ライ/真鍋譲治
いただきっ春平!!/迎 夏生
魔狼王烈風伝/沢田 翔 ほか
学校霊でお悩みの方、
聖徒会執行部が伺います。
PS版
パズルゲーム
'97年1月17日
発売!!
ホーンテッド
HAUNTEDじゃんくしょん
夢来鳥ねむ
メディアミックス街道爆進中!!
月刊 電撃コミック
特別定価 450円
ガオ!
1月号 11月27日発売
電撃のコミック新刊
電撃コミック(11月27日発売)
爆れつハンター⑨
原作/あかほりさとる
作画/臣士れい
定価560円
いただきっ春平!!②
迎 夏生
定価560円
電撃コミックスEX(12月10日発売)
メルクリウスプリティ
西野 司
キャラクター原案/中村博文
予価800円
電撃コミックス(12月13日発売)
早くも単行本で登場!!
シーバス1-2-3①
原作/あかほりさとる
作画/ゆうき未来
予価560円
EAT-MAN①
吉富昭仁
予価560円
エルフを狩るモノたち⑤
矢上 裕
予価560円
虚無戦史MIROKU①
石川賢
予価850円
SPAWN 日本語版6
予価880円
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER

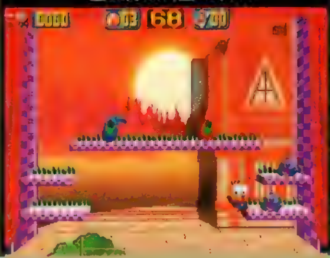
ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

ぐっすんぱらだいす

■アイレム■ACT
■11月22日■¥5,800



アイレムのキャラクター「ぐっすん」と「およよ」を操作して敵を倒していく面クリア型ACT。

【レビュアー紹介】

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
どんなに腹が減って金がなくても、決して自分からおごってくれとは言わないプライドの高さ。清貧な人。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
新作班を追われ、現在逃亡中のヌケ入道。一人、好物のロイヤルミルクティポッキィを食べてむせび泣く。

ゆかマン
彼がいなくなると、みんながみんな床を捜すほどの床寝男。床アベレージの高さは、常人の想像を絶する。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

「[illegible]」のアッキー
にこにこ笑いながら「クソですねェ」というのが口癖の新作班の影の実力者。ニッコリバッサリが彼の基本。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

奴隷の「ロボコン0点な人」を見習って、ここのリードを書こうと思っているのですが、どうもいつも、文章に意味を持たせてしまうクセが抜けず、うまくいきません。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

今日は徹夜をしながら仕事してます。レビューも書かないといけないし、エッセイもあるし、それになによりも他にやらなくちゃいけない仕事が、やまほどあってメチャクチャになってます。ああ一全然プログラムが動かないよお、なんとかしてくれよお。どうしてだよお（焦り）。

敵を動けなくして爆弾でやっつけるという、ひとひねりしたパズル要素のあるゲーム。ポリゴンと平面アクションをうまく組み合わせていて実に好感の持てるデキ。だが、非常に残念なことは、最初から難易度が高いのに、練習面と呼べるようなものがなく、最初の数面で死にまくってイヤになってしまう点（そこを過ぎれば楽になるというものでもないが）。だが悪くはないのでアクションが好きならオススメできるか？

75

ウォルフ中村

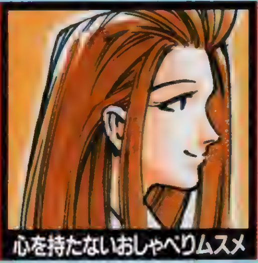
格闘・SPGの好きなベテラン

モバイルギアに続き、ノートパソコン（La7／定価約30万円）を入手。少し古い機種だけど、半値以下に値崩れしていたため、ほとんど衝動買いという感じでした。機能的にも価格的（CDやメモリ等をつけ足して20万円）にも満足。でも体調を崩して寝込んでしまい、ほとんど触ってないという…（泣）。

背景部分の仕掛けは楽しいし、操作感も良好。キャラサイズが大きいのもいい（敵や敵の攻撃がアイテムで隠れることがある点は×）。ただ、10面単位で構成されている関係で、途中でゲームオーバーになると頭の方の面を再プレイすることになるのは…（難易度が高いだけにつらいのだ）。ボタン設定は2種類用意されているが、一般的でない方がデフォルトになっているのも疑問。自由にボタンを振り分けさせてもほしかった。

75

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

みんな「アークII」で遊んでるかな？　前作「アーク」のデータで引き続きプレイできるなんて、育てたかいがあったですぅ。でもでも、前作のデータを大事に残してた人は少ない気も。「アーク」の売り上げを伸ばすための陰謀…なんて疑惑は置いといて（笑）、この際2本まとめて買っちゃおう。

操作が複雑なんで、最初はどうしても越えられない壁があるんです。でもいったん慣れてしまうと、意外なほど「ぐっすん」を動かすことができるのに気付いて、いきなり面白くなっちゃいました。ゲーム後半になるとやたらと敵が増えて、敵の攻撃も激しくなるから、難易度がうなぎ登りに高くなっていくんだけど、かえってそこがアクションゲーム好きにはたまらないかも。敵キャラがめっちゃプリティーなのもステキ。

85

Part2代表 厚美清司

それぞれのスペシャリストたち

中山競馬場にある「ラーメン北斗」は、メニューが一品（みそラーメン）しかないこだわりのお店です。麺の救世主といわれる北斗神麺を使っているだけあって、一口食べれば、身体の内部から破壊されることは確実。おばちゃん同士でしゃべりながら、手元を見ないで作るという奥義も評判です。

〈レビュアー　TAC☆〉
「ぐっすんおよよ」とはぜんぜん違う、最近アーケードでもめっきり見かけなくなった、面クリアタイプのACT。爆発を利用して敵を倒すんだけど、爆弾は自由には動かせないので、それなりに頭を使うのだ。キャラクターもユカイだし、なんといっても、ステージ全体が大きく動いたりする仕掛けが楽しすぎ。難易度はやや高めだけど、それがちょうどよく感じられる楽しさなのだ。

80

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

第2部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー

■バンプレスト■STG
■11月29日■¥5,800

タイムボカンシリーズの歴代善玉たちが敵となって登場するSTG。タツノコアニメファンは必見。

横画面の縦スクロールだから、どうしても避けづらいのは仕方ないとして、ゲームの完成度は実は非常に高い。シールド制による初心者への配慮、ボム撃ち放題でありながら、ボムを用意しているときに攻撃を浴びるとボムが爆発してしまうシステムによる戦略性。さらにキャラクターを利用したアレンジのうまさ。だが、キャラに思い入れがあってこそ楽しめる部分が多いので、原作が好きでない人にはオススメしかねる。

80

STGとして見るとゲームバランスがかなりおかしく感じられる。自機（複数の中から選べる）の性能差もかなりあるし、それによって難易度も大きく変化する。飛行系の自機でも崖から落ちて1ミスになったりする点も納得しにくい。STGではなく〝キャラゲー〟だと割り切ってプレイすべきなのだろう。原作のアニメが好きで、自機がやられた後の3人乗り自転車姿に思い入れのある人向けのゲームといえそうだ。

60

細部まで凝りに凝りまくっている演出には、ただもう驚きの連続。タイムボカンシリーズのユーモアのセンスにとことんこだわった…なんてマジメな言葉より「今週のヤマバ～」っていうセリフがたまらなく懐かしいっていう感慨の方が強いのです。アンチヒーロー役として物語に入り込めるのも、たくみな演出のおかげでしょう。だけど正義のヒーローはやっぱり強いから、ボコボコになりながらのプレイは覚悟してね。

85

〈レビュアー　厚美清司〉
お約束のギャグが炸裂するムービーと、お約束ではない善玉の卑劣な攻撃が暴走する痛快なSTG。キャラクターゲームも本気で作ればこんなにおもしろいという見本のようなゲームです。PSだからってむりやり似てないCGを作るより、このゲームのように本家タツノコプロのムービーで演出するほうが断然よいのです。STGというより、キャラゲーとしての採点です。

95

レイジレイサー

■ナムコ■RCG
■12月3日■¥5,800

『リッジ』シリーズ第3弾。賞金を稼いでチューンナップしたり、マシンを買うGPモードがメイン。

ゲーム内容・完成度は非常に高い。操作性・ロード時間ともほぼ文句なし。ただ、クラスアップが一段階ずつなのは、気が短い人にはちょっとイライラする要素になるかも。1位を3つ連続で取れば、1段階クラスをスキップできるといった、ジャンプアップの快感がほしかったと個人的には思った。だが車をそろえる楽しみやタイムアタックなどの長く楽しめる要素も十分なので、何にしても買って損はしないのは確か。

85

『リッジ』シリーズ最新作だが、位置付けとしては外伝といった感じ。車に手を加えられる、レースや車にクラス等が設定されている、コンティニュー回数に制限がある、といった部分が新鮮だ。ドリフト時のクセはまったく異なるし、コースに長い上り坂があったり、コーナーにバンクがついていたりもするため、『レイジ』ならではの走りが求められる。難易度も前半はぬるめだが、後半はシビア。それゆえにT．T．も熱い。

90

待ちに待った『レイジ』は今までの仕様とは全く異なっていて、クラスアップしていくシステムはどこか「ロードラッシュ」のよう。マシンはシリーズと同じくドリフトも使うんだけど、使用頻度は全体的に少なめになったみたい。それより、タイミングの良いシフトの上げ下げに重点が置かれてる感じかな。クラスが上がっていくと、敵の妨害がかなり激しくなるけど、それだけ攻略しがいもあります。スピード感は最高！

90

〈レビュアー　厚美清司〉
この暗い画面はいったい…。編集部のモニターが暗めに設定してあることを差し引いても、今までとは違う画面のイメージにちょっととまどいました。でも走っていくにつれて、そんなことは関係なく敵車とのデッドヒートに熱くなってしまいます。超速い車でオーバルコースを走ったときのスピード感も圧倒的だし、最終クラスの熱さは今まで以上にスゴイものがありますね。

90

バーミン・キッズ

■EAV
■PZG
■11月1日
■¥4,800

連鎖を使ってラウンドをクリアしていくパズルシューティング。せんだみつおが声を担当。

なんてもゆうこ

見た目と大まかなルールは、「インベーダーゲーム」とほぼ同じ。違うのは、6色の弾を敵にぶつけて弾と同じ色に変化させ、縦横斜めに3匹そろえて消すという、パズル的な要素。一定時間が過ぎると敵の移動速度がどんどんアップしていくから、照準は合わなくなるし、下の段まで敵が降りてくるしで、もうパニック。でも結局敵に弾を正確に当てられるがどうかだけが重要だから、すぐに飽きちゃう人もいるんじゃないかな？

60

TAC★

どーにもこーにも爽快感に欠ける。このシステムなら3つを直線に並べるんじゃなくて、つなげるだけで消えるようにしてほしかった。手前の敵だけ色を変えても連鎖できないし、奥の敵も撃てるといっても、わずかなすき間から、微妙にずれたタイミングを狙わないといけないので、自分で連鎖を組む楽しさは感じられず、ストレスだけがたまってしまいました。声の出演、せんだみつおさんっていわれてもなぁ…。

45

アローン・イン・ザ・ダーク2

■EAV
■AVG
■11月8日
■¥5,800

世界的に高い評価を受けたリアルタイム・アクション・アドベンチャーの続編。

岩崎啓眞

「バイオハザード」のモトネタとなったゲームの第2作で、見ごたえのある場面も多々あるのだが、いかんせん、まずアクセスが多すぎる。ともかくプレイを完全にコマギレにするほどアクセスされるのではたまらない。次に難易度。パソコン版からそうだったのだが、普通の人には理不尽と思われるほどアクションも謎解きも難易度が高いのだ。グラフィックなどがオリジナルより美しくなっているだけに残念だ。

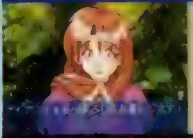
50

城イトム

ムービー、ゲーム画面とも、キレイなゲームが多いPSにあって、このグラフィックではかなり見劣りしてしまう。アクセスの多さや、重いキャラの動きも気になる。しかも、やたら死にやすい、視点の具合によっては状況がまったくわからないことがある、謎解きが難しいなどが原因で、難易度も恐ろしく高いゲームになってしまっている。前作からのファンで、この独特の雰囲気を楽しめる人になら、オススメできる。

40

エターナルメロディ



■メディアワークス
■SLG
■11月22日
■¥5,800

魅力的な9人の女のコを育てながらスゴロクバトルで戦う育成シミュレーション。

Z佐藤

育成スケジュールの合間に突然スゴロク形式のバトルイベントが発生したり、そうかと思うと本格的な戦闘が始まったりで、とっても刺激的な仕上がり。でも戦闘の回数が多くて、かんじんのギャル育成の影が薄くなっている感じ。登場する女の子たちはみんな魅力的（ティナが最高だぜ！）で、会話関係がスッゴク盛り上がるだけに、イベント配分のバランスがイマイチなところが惜しまれる。でも愛があれば許せるかな。

70

「ほ」のマッキー

育成SLGにスゴロクをプラスするというアイデアがグッド！　これがプレイしてみるとけっこう楽しいのだ。ただ、思った以上に難易度が高い（不親切？）ので慣れるまでイライラしてしまうのは×。それと読み込みが多くて、ちょっと遅いのも気になった。その他にもセーブやシステムなどで練り込みが足りない部分もあるので、点は厳しくつけているけど、僕のように「エタメロ」のキャラに愛のある人なら＋10くらいかな。

60

ボイスパラダイス エクセラ

■アスク講談社
■ＡＶＧ
■11月22日
■¥6,800

ＦＸ版で好評を得たキャスティングシステムを採用した声優アドベンチャー。

ジュピター藤平

登場キャラに好きな声優さんをキャスティング！ て聞くと「おおっ！」と思わせてくれるんだけど、いかんせんしゃべるところが少なすぎ。わざわざキャスティングすることの必要性が、まったく感じられないのだ。１回のプレイも単調で短い。ただ、声優さんの実写ムービーは結構きれいなんで、好きな人にはいいかな。ハッキリ言って、アイドルとしての声優のファン向けなゲームになってる。評価は人によるだろうな。

50

ゆかマン

ＦＸからの移植ですが、ゲームではなくデータベースと考えた方がよいです。恋愛モノ要素を中途半端に強化したために、目的が情報集めなのかご機嫌とりなのかハッキリしないのがネックです。クリアしないと行動できないクイズも、制限時間が短い上に問題がマニアックなため、大事なイベントの前に出るとガックリきます。ムービーもそんなにキレイじゃないですし。ま、声優ファンなら損はしないんじゃないでしょうか。

50

HARDBALL5

■エス・ピー・エス
■ＳＰＧ
■11月29日
■¥5,800

全米で大ヒットを記録したベースボールゲーム。メジャーリーグの選手が実名で登場。

ネオ入道

ボタン連打していればガシガシ進んでいくゲーム展開は、もしかしたら○なのかも。攻守交代にも一切ストレスは感じないが、へんな画面切り替えにテンポを乱される。なんとも珍妙なプレイ感だ。ホームラン競争ではバリバリ打てるスラッガーも、実戦ではまったく役に立たない。「こう振れば、こう当たる」といった基本的な感覚も実戦では結局つかみきれず。「こんな野球ゲームは初めて！」ということだけは事実。

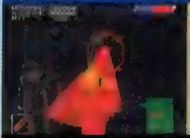
45

厚美清司

これは野球ゲームではなく、ベースボールゲームです。ベースボールはストライクゾーンが日本の野球と違うといいますが、このゲームでもそのあたりをきっちりシミュレートしています。納得がいかんと怒るのは間違いなのかもしれません。ホームラン競争では、バットを振ればほぼ確実にホームランが打てますが、試合ではボールがバットに当たってくれません。さすがにメジャーの壁は厚いと思い知らされました。

50

コブラ・ザ・シューティング



■タカラ
■ＳＴＧ
■11月22日
■¥5,800

おなじみの人気ＳＦマンガ「コブラ」を題材にしたＳＴＧ。サイコガンがうなる。

TAC★

『キングス』＋３ＤＳＴＧといった感じなんだけど、展開がややタルい。自分のアタリ判定が大きいのか、壁や障害物に１メートルくらい手前でぶつかってしまうような感じがある。おかげで、通路などでは敵の弾を避けることができないのも困った。ストーリーや、敵キャラクター、曲射できるサイコガンなど、原作のエッセンスはうまく盛り込まれているだけにおしい。あと、コブラはもう少しカッコ良く描いてほしかったス。

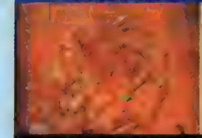
55

厚美清司

しゃがみ歩きができない、移動しながらサイコガンが撃てないなど、コブラの動きがちょっと不自由ですが、慣れてくるとそれなりに遊べるようになります。３Ｄシューティングというより、そしてコブラのゲームというより、サイコガンが撃てるゲームという感じですね。クリスタルボーイと２回も戦うわりに全然盛り上がらないし、エンディングはオープニングの使い回し。ＣＧよりアニメーションが、もっと見たかった。

50

タクラマカン ～敦煌傳記とんこうでんき～



■バトラ
■ＰＺＧ
■11月22日
■¥6,800

敦煌の古代遺跡を題材にした台湾生まれのアドベンチャーパズル。

がんの字

与えられる難問奇問をクリアしながら最終目的を目指す、アドベンチャー感覚の謎解きゲーム。なんだけど、僕はスタート後の１問目と２問目で合計４時間もつまった。線の引き方も説明されずに「絵を描け」と言われたり、すごく曖昧な言い回しのヒントで難しい問題に取り組まされるのって、とても理不尽だと思うのだが、気のせい？ かと思えば３問目以降は大したひねりもない問題ばかりで拍子抜け。なんだかねぇ。

45

ゆかマン

早い話が思考型のミニゲーム集なんですが、提示される情報の量にばらつきがあるために、ゲームごとの難易度に大きな差があるのが気になります。特に、遊び方の解説がときどき解説になっていないのにはまいりました。ただ、収録されているゲームは古典的な名作ばかりなので、パズル好きの友だちを２～３人集めて一緒に遊ぶと面白いと思いますよ。個人的には、全体に流れる密教的な雰囲気がとても気に入りました。

60

ズープ

■メディアクエスト
■ＰＺＧ
■11月22日
■¥4,800

四方から攻めてくるカラフルな敵を倒し、自分のエリアを守っていくパズルゲーム。

なんてもゆうこ

陣地を守りつつ、上下左右から攻めてくる敵を消していくパズルゲーム。敵の色と同色のビームを当てれば、敵が消える仕組みなんだけど、敵はランダムで出現するので、結構頭を使うんです。さらに、ステージが進んでいくと敵がワラワラ増えていくもんだから、考えるヒマもありません。馴染めなかったのは、ビームを撃つと自動的に自機の向きが変わっちゃうルール。慣れるまではミス撃ちしまくりで、正直ツラかったなあ。

60

がんの字

ルールはわかりやすく、けどゲームは決して単純ではない。画面のシンプルさとは裏腹に、けっこう中毒性の濃いパズルゲームだ。つきつめればかなり美しいプレイも可能だし、何も考えずにガチャガチャ撃ちまくるだけでもそれはそれで楽しい。年齢性別関係なく気軽に遊べるソフトが最近減ってきてたから、そういう意味では非常に貴重な１本だと思う。追いつめられてからのリカバーが難しく、逆転性に欠けるのが難かな。

70

TFX

■イマジニア
■ＳＴＧ
■11月29日
■¥7,800

パソコン版でヒットしたフライトシミュレーターを移植。コントローラ同梱版も発売。

なんてもゆうこ

戦闘の前に武器を選べるけれど性質が表示されない、ミッションを繰り返して見ることができないなど、フライトシミュレーター初心者に不親切なところがチラホラ。戦闘では、敵と接触するまで時間がかかるし（約数分）、自機がノロくて敵を見失うとなかなか画面内にとらえられないから、せっかちな人にはオススメしません。最高速で飛行しても、スピード感を味わえなかった点も、ちょっと残念。ロードは長めです。

55

城イドム

コテコテなフライトシミュレーターなので、爽快感やスピード感はまったくないと思っていい。地味な画面構成、ガタガタした動き、そんな中で敵機との戦いを楽しめるかというと…。正直私はかなりがんばってみたのに、操作の鈍さなどが原因でマトモな戦闘を行うことができなかった。実益のない視点変更ほか、どうしても納得ができないところばかりが目につく。ムービーは、けっこうカッコイイと思うんだけど…。

40

パンツァー・ジェネラル

■エクシング エンタテイメント
■ＳＬＧ
■11月29日
■¥5,800

第２次世界大戦時のヨーロッパ戦線を舞台にした戦略シミュレーション。

がんの字

ややこしそうに見えて、これが意外とわかりやすく遊んでみると結構楽しい。「すべての敵陣を奪うだけ」という明快な勝利条件と、数で勝っていれば相性最悪のユニットに対しても互角以上の戦いができる、変にアバウトな戦闘のシステムがいい形でゲームに作用しているようだ。しかし、それを差し引いても、プレイ中に挿入される膨大な数のアクセスと操作感覚の悪さはどうにも耐えがたい。そのへんで、すごく損してる。

55

城イドム

第２次世界対戦をモチーフにしたムービーや雰囲気作りは、すばらしい。ただ、設計が複雑なメニューや、ユニットの移動時にすら頻繁に挿入されるＣＤアクセスなどは、かなりわずらわしく感じられた。ＳＬＧの戦略性などは合格と思うのだけれど、中盤以降に登場する気が遠くなるほど広いマップにはビックリさせられた。よほどの根気とマニアックさがないと、これではついていけないと思うんだけど。

50

皇龍三國演義

■エクシング エンタテイメント
■ＳＬＧ
■11月29日
■¥5,800

パソコン版 龍王三國志 をベースにＰＳならではの要素も追加したリアルタイムＳＬＧ。

Ｚ佐藤

三國志を題材にした歴史ＳＬＧ。リアルタイム制にも関わらず、操作がちと複雑すぎ。それに何をどう実行していけば良いのかもわかりづらいので、初心者にはオススメできないかも。でも武将たちを史実にあった官職に任官したり、任官した武将を働かせたりと、マニア心をくすぐる要素が盛りだくさんなのはウレシイ限り。もう少し遊びやすいように工夫されていればな～。個人的には意外と気に入ってるんだけどね。

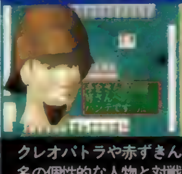
75

ウキキ松崎

システムや設定がやや複雑なので、ＳＬＧとしては難易度が高い方でしょう。そういう意味では、『三國志Ⅳ』よりプレイヤーを選ぶゲーム（上級者向け）といえます。このゲームはどちらかというと、「三國志」の魅力の１つである「人材登用」に重点を置いたゲームなので、武将などに興味がある人にはいいかもね。個人的には、人材にスポットを当てるなら、武将のメッセージを増やすなど、してほしかったです。

55

麻雀大会II Special



■光栄
■TBL
■11月29日
■¥6,800

クレオパトラや赤ずきんちゃんなど、総勢23名の個性的な人物と対戦する本格派麻雀。

なんでもゆうこ

モーツァルトや卑弥呼、赤ずきんといった豪華な面々が、しょうもないダジャレを言いながら麻雀を打ってくれる愉快なゲーム（笑）。勝敗が決まると生首になってクルクル回りだすから、思わずギョッとしちゃいました。まあオフ機能が付いているから良いけど。プレイ中気になったのは、捨て牌の速度を上げても、場の終盤にはノロノロしだすところ。難易度はやや易しめなので、じっくり打つよりは楽しみながらプレイして。

65

オヤジ西岡

ストーリーモードやクイズモードといった、奇をてらったモードはいっさいなし。あくまで対局モードを楽しむ、という、オーソドックスな麻雀ゲームですな。それだけに、COMの思考や対局時のテンポなどの、麻雀ゲームの命ともいえる部分はしっかりと作られている。COMプレイヤーはポリゴンで描かれた架空の人物だが、対局感は実戦に近いものがある。感覚がズレたCGとセリフは、かなりクセがあるがデキはなかなか。

75

金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇

■講談社
■AVG
■11月29日
■¥5,800

少年誌に連載中の人気コミックをAVG化。オリジナルシナリオの難事件を解いていく。

なんでもゆうこ

主に3Dダンジョンでゲームを進めていくんだけど、いったん足を止めてからボタンを押さないとダッシュができない、斜めに移動できる場所がいきなり出現するなど、操作に戸惑うことがしばしば。それらが影響して捜査がスムーズにはかどらないから、どうしても全体的なテンポが遅く思えちゃう。ムービーがキレイで、原作の良さがバシバシ出ているだけに残念。また謎解きはちょっと難易度が高めなのは覚悟しよう。

75

ジュピター藤平

実は、キャラものってことで甘く見てたんだけど、これがどうして、相当にイイデキ。まず、ゲーム中に入るアニメムービー。これがすさまじくキレイなのだ。ストーリーの雰囲気もバッチリ、マガジンの〝金田一〟してるしね。ちょっと展開に強引なところがあるのは、まぁ原作通りってことで。と、ココまでいいことばかり述べてきたけど、問題も若干。3Dマップの移動がとにかく遅いのだ。これさえ何とかなってれば……。

85

探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～

■データイースト
■AVG
■11月29日
■¥5,800

FCで大ヒットした推理AVGの人気シリーズ第5弾。ザッピングシステムを採用。

ジュピター藤平

例によっての渋さはさすが。暗めのストーリーもいい感じだ。ただ、新システムのキャラクターチェンジ、これがちょっと問題。キャラを頻繁に取り替えていると、話の前後関係がわかりにくくなってしまうのだ。カーチェイスや尾行モードもあまりにチープな感じでいただけない。ただ、推理クイズの〝謎の事件簿〟は、少々話が強引だがイケる。グラフィックもこのままで、推理クイズ集みたいなソフトが出ても面白いかも。

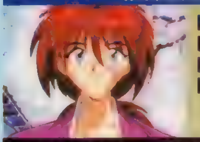
75

厚美清司

あえてレトロな画面にして、FCの雰囲気を出している点に好感が持てます。ザッピングシステムはキャラを変える場所が決まっているけど、キャラによってエピソードがまったく違うので1度クリアしてもまた遊べます。でも何度もプレイさせる配慮のためか、謎解きがほとんどなく、サクサク進みすぎることと、クライマックスの展開は同じという点が惜しまれます。ムービーの音声が聞き取りにくいのも残念。

70

るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～維新激闘編～



■SCE
■格闘ACT
■11月29日
■¥5,800

高い人気を誇る原作の魅力をつめこんだ3D対戦格闘ACT。アニメムービーも充実。

Z佐藤★

オープニングやステージ間に流れるムービーがスッゴク鮮明でTVアニメを見てるみたい！　それに挿入されている歌もTV版とまったく同じなので、雰囲気はバッチリ味わえるだろう。ただ格闘ACTとしてみると、ちょっと作りが粗いような気がするな。操作性に関しては特に問題はないし、登場キャラも魅力的な面々を再現して仕上げてあるだけに、もう少し格闘部分でもガンバってほしかった感じ。う～ん超オシイ作品だ。

70

ウキキ松崎

ステージ間に入るオリジナルアニメなどは、TVなみのクオリティ。キャラクターゲームとしてみれば、かなりいいセンいっているのですが……。格闘ゲームとしてみると、少々物足りなかったです。確かにこの原作をゲームにするなら、格闘ゲームが一番だと私も思います。しかし、その原作の設定（技など）が生かしきれていないのが残念でした。もう少し「るろうに剣心」のハデな部分が前面に出ていればよかったです。

65

今回の総評&次回展望

さあて、いよいよ年末も近づき、きつくなってきましたよぉ～。というわけで、レビュアーには内緒だけど、次号では大増6Pでお贈りしますので、期待してね～ん。

目玉はなんといっても『レイジレーサー』。あえて『リッジ』とは異なるプレイ感、楽しみ方を打ち出すことを試みた新RCG。レビュアーの中にも、最初は『リッジ』をイメージしてプレイしていた人が多かったようですが、最終的には、『レイジ』独自の楽しさに、のめり込んでいったようです。チューンナップできる楽しみなど、システム的な新仕様が（情報として）クローズアップされがちですが、実際にプレイして、いちばんスゴイと感じる部分は、敵車との対戦（デッドヒート）の熱さだと、攻略担当の厚美がいっていました。自信を持ってオススメできる内容だと思います。また『タイムボカン』もオススメこそつきませんでしたが、キャラゲーとしては秀逸のデキということなので、ファンなら、絶対に一度はプレイしてみる価値のあるゲームだと思います。　次回も、注目ソフトがもりだくさん。なかでも、前人気の高い『新スーパーロボット大戦』が、移植ではなく初めてPSオリジナル作品として登場するので、完成度などが気になるところです。また、妙な味を出している『パラッパラッパー』もチェックしておきたい作品なので次号のレビューもお見逃しなく。

岩崎啓真

今回は、まずなにより『レイジレーサー』。リッジの爽快感とは別物だし、若干中だるみする要素もあるが、ともかく幅広いユーザーが楽しめる作りになっているのは間違いがないところ。次が『ボカンと一発ドロンボー』。ともかくハイテンションな完成度なので、当時のシリーズのファンなら間違いなく楽しめるデキだ。そして『ぐっすん』も若干難易度に問題はあるが、演出・内容ともに十分合格点だと思う。いいレビューでした。

なんでもゆうこ

今号は私にはめずらしく、オススメが2本も！　『レイジ』は『リッジ』シリーズとは明らかに違うシステムで戸惑う人もいるだろうけど、走行感はより良くなっているし、攻略しがいのあるコースもそろっているので、ぜひプレイしてみて。通信対戦がなくなったのは残念だけど、一人でもかなり遊べる作りになってるしね。『ぐっすん』はアクションゲームの楽しさが味わえる作品。『ボカン』と『金田一少年』もファンなら買って損はないデキ。

ウォルフ中村

今回は『レイジ』。何といってもコース設計が絶妙なのだ。『リッジ』っぽい分岐もうれしいし、車をチューンナップするたびに攻め方が微妙に変化するコーナーもいい（逆走すると、性格が一変する設計にも驚かされた）。コンマ1秒を競いたい人はストイックにプレイすればいいし、私のようなぬるいプレイヤーはクラス3～4あたりを楽しんでプレイすればいい。BGMの雰囲気がかなり変わったことも含め、まさに『リッジ外伝』といった感じのゲームだ。

Part2代表 厚美清司

『レイジレーサー』ですが、『リッジ』の続編的なイメージはもたないほうがよさそうです。『レイジ』には『レイジ』のおもしろさがあるという感じですね。『ドロンボー』はスタッフロールで決まりです。それにしても、最近、時代の流れか推理AVGがほとんどなくなり、『神宮寺』には期待していたのですが、謎解きといえるものがまったくなかったのは残念です。後方視点の妙な尾行・カーチェイスシーンは、デコの味なのか不思議な感じがしました。

ビッグ! DPS 新記録

記録編 参加者全員の努力に応えるのはDPSだけ!

このコーナーでは、レベルの高さに関係なく、自分なりにがんばってくれた記録なら、どんなものでも大歓迎で受け付けているぞ。日本広しといえども、参加者全員の記録を集計の対象にしているのは本コーナーだけなので、ぜひキミも自分の記録を申請してみよう。

今号からは、人気種目の募集に加えて、女性読者だけを対象にした募集も開催してしまうぞ。今まで「男の子には勝てないよ〜」と諦めていた女子ゲーマーにとっては、まさに日本一を勝ち取る絶好のチャンスの到来だ。これはもうチャレンジするしかないね!

◀岩田匡弘さん(愛知県)。髪型がムクスタイルなのか、ムクに噛まれているのか謎です(笑)。

今月のザ・挑戦者ランキング

最終発表 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

【優勝】虹のさきっぽ(福井県)
2,421,000点(虹野/最終面まで)
【2位】木村英樹(岩手県)
2,415,200点(清川/全面クリア)
【3位】あーすまん(大阪府)
2,395,400点(片桐/全面クリア)
(全参加者数: 209人)
10位の記録−2,043,400点
40位の記録−1,797,000点
70位の記録−1,685,600点
100位の記録−1,541,200点
130位の記録−1,415,000点
180位の記録−1,045,400点

《参考発表①》キャラ別のトップ
詩織……コー　／2,079,600点
美樹原…TDF　／2,043,400点
館林……大倉崇宏　／2,031,600点
朝日奈…斬てっち剣／2,004,000点
優美……佐藤大樹　／1,958,400点
紐緒……葛西哲人　／1,947,000点
古式……古式大好き／1,799,400点
鏡………ミラー　／1,734,600点
如月……佐藤大樹　／1,711,200点
《参考発表②》2P乱入なしでは、前田有奈紀(兵庫県)2,128,600点(虹野)が最高。※ビデオで確認済

最終発表 ノエル

●佐野倉恵壬: 参加者7名
1位: あたる(京都府)　0分
ラジメニアン(大阪府)0分
黒田一茂(東京都)　0分
※あたる氏はグッドエンドで!
●清水代歩: 参加者18名
1位: あたる(京都府)　0分
「行った会話は10/11・16・25、11/4・22、12/9、代歩と各1〜10秒程度。目的は代歩のメールゲットにあります。その後、12/24に代歩にアクセスして、会話を中断させると、なぜかグッドエンドになるのです(あたる氏談)」
●岡野由香: 参加者14名
1位: あたる(京都府)　5分

最終発表 こんな記録も!

●「クールボーダーズ」
《初級》1位: 寺田浩人(京都府)
1分07秒089/茶色の板使用
《中級》1位: 横張清宣(千葉県)
1分58秒371/茶色の板使用
●「スマッシュコート」(エキジビションのシングルプレイで、1セットを取るまでのタイムを競う)タツヤ(愛知県): 2分57秒(レッドエース使用/相手はサキ)
●「バイオハザード」(コンバットナイフのみでタイムアタック)スンズ(北海道) 2時間20分48秒(セーブ6回/死んだ回数1回)
※なんとこの記録でベストエンディングを達成! これは驚きです。

超絶記録の謎に迫れ! あのスゴい記録の秘密が今、明かされる…

Vol.33発表 あすか120%スペシャル「カンスト」するスコアを出す

100万以上を稼ぎたいなら、下の連続写真で紹介している連続技を使おう。桜花連撃は連射機能を使った方が連続で決まりやすく、うまくやれば15〜16発も叩きこめる。技の美しさそのものはイマイチながら、これだけ稼げるパターンを見つけた上田氏はお見事。まだ記録は伸びるだろう。

◀下段小足払いをキメる。密着して出すのが理想的。

▲そのままキャンセルで桜華連激を叩きこめ!

▲続いて大足払いで、相手を浮かせてあげよう。

Vol.31発表 鉄拳2(サバイバルモード)3,027勝の確認方法とは?

達成直後のシーンにご注目。キャラ別の勝利数を合計すると、不思議なことに727にしかならない。でも、千勝以上しているのは明らかなので、キャラ別の勝利数が33とあるのは、実は133であることが分かる。このようにして改めて合計しなおすと、3,027勝と確認できるわけだ。

◀挑戦開始。大記録達成には25時間以上もかかる。

▲それに続くこのシーンでは、千勝以上していることを確認。

▲記録達成直後のシーン。各キャラの勝利数がミソ。

Vol.31発表 キングスフィールドIII 経験値0でジャンを倒す

経験値0でジャンを倒すには「敵を1匹も倒さない」ということしか達成の道はない。ただし、どんなに敵を避ける腕があっても、ノエル湖のキノコには完全に行く手を阻まれてしまう。これを解決するには、まず普通にプレイしてイシリウスの翼を入手し、売ってからわざと死ぬ。イシリウスの翼はエドの手元にあるので、やり直すとこのアイテムをすぐに入手できるのだ。その後、カズンの村へのテレポートを利用すれば、見事、キノコを倒さずに先へ進めるのだ。

▲売ったアイテムがエドの手元にあるのがポイント。

▶とにかく避けまくる。これはテクを磨くしかないぞ。

●強者へのごほうび●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜150人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、149〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目では「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスがあり、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ(参加者20人以下の場合は賞金はなし)。

挑戦へのおさそい　好きなゲームで自分の腕を試してみない？

『レイジレーサー』『ソウルエッジ』では前代未聞の特別企画を発動！

がんばる女の子を応援して希望のＰＳソフトを大奮発！

「レイジレーサー」「ソウルエッジ（募集予定）」では、女の子だけの特別部門を開催するぞ。この種目の募集ルールはそれぞれのゲームの正式募集ルールそのままで、たった一つの違いは〝参加できるのは女性のみ〟という点だけだ（優勝者の記録の確認時には、メモリーカードに加え、身分を証明するもののコピーと、攻略技術に関する簡単な電話インタビューをお願いします）。ここでの優勝者には、希望のＰＳソフトを１本進呈しちゃうので、今まで男性プレイヤーに上位を阻まれていた女の子は、この機会に日本一の座へ挑戦してみよう。詳しい募集要項はVol.37で発表するぞ。

全参加者の全記録を発表！

このナムコの２大注目タイトルでは、正式募集ルールの全参加者の全順位と全記録を発表するぞ。これは、ハガキを送ってくれた全員を集計対象にしているＤＰＳならではの企画で、ほかでは絶対に見られないデラックスなサービスなのだ。たとえ入賞できなくても、ハガキを送れば、必ずその努力が全記録発表という形で報われるので、やりがいも倍増だ。さあ、キミは全国で何位になれるかな？

イラスト／まつながあやこ

募集開始　レイジレーサー

ルール　タイムアタックモードのLAKESIDE GATEでトータルタイムを競う。使用する車はＧＰモードで使用できる10車種。チューンナップは自由だが、EXTRAで出現する３車種は不可。

申請記録　「レイジレーサー」と明記して「ルール①／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう（ルール①とは左で指定したルールのこと。ルール②は次号以降で発表）。

DPS史上最強の争いがついに開幕!!

しめ切り　３月末発売号掲載分まで…腕を磨く期間は３カ月もある!!

入賞時の確認→メモリーカード使用

ハガキに書くこと　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送ればＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えてくれるのも大歓迎。

申請ハガキのルール　申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど１枚につき、１人１記録の申請しか受け付けないので、よろしく。

エントリーのルール　１人の人が、複数の種目に参加してくれるのも大歓迎だ。入賞した場合のみ、不正がないかの確認のために、〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

挑戦の受け付けは
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリＰＳ係」まで

しめ切り
Vol.37掲載分のしめ切りは12／２必着
Vol.40掲載分のしめ切りは１／６必着

目下募集中　サイキックフォース

ルール　アーケードモードでオールクリアまでのタイムを競う。難易度はノーマル、２ラウンド、制限時間は無限に設定すること。使用キャラは裏技も含む全９キャラの誰でもＯＫだけど、２Ｐ乱入は禁止だ。

録画内容　「記録を出す過程～オプション画面に入るまで」を録画しよう。

申請記録　「サイキックフォース」と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。

しめ切り▼VOL40掲載分まで
入賞時の確認▼ビデオテープを使用

目下募集中　スターグラディエイター

ルール　アーケードモードでオールクリアまでのタイムを競う。１ラウンド、制限時間は無限にすること（それ以外の設定は自由）。使用キャラは裏技もふくむ全12キャラの誰でもＯＫだけれど、２Ｐ乱入は厳禁。

企画内容　ビデオには「記録を出すまでの過程」を録画しておこう。

申請記録　「スターグラディエイター」と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。

しめ切り▼VOL40掲載分まで
入賞時の確認▼ビデオテープを使用

目下募集中　ワイプアウトXL

ルール　タイムトライアルでベノムクラス〝UALPARAISO〟（森林コース）のトータルタイムを競う。使用する車は最初から選べる４車のどれでもＯＫ。ほかのコースも、記録の集計作業は行うので、参加を待っているぞ。

申請記録　「ワイプアウトＸＬ」と明記して、「タイム／使用した車／ネジコン使用か否か」を書こう。募集外のコースの記録なら、コース名も忘

しめ切り▼VOL40掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

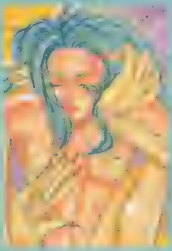
次回の記録　96年の記録から参加者のさまざまな〝ガンバリ〟に迫る

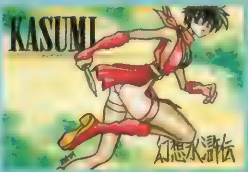
●このコーナーでは〝募集していないゲームの記録〟も常に受け付けているので、しめ切りの過ぎた種目でも、自分でルールを作った種目でも、気軽にハガキを送ってくれて構わないぞ。機会あるごと積極的に発表していくつもりなので、乞うご期待。●〝ガンバリ自慢の部屋〟でも報告を募集中。高いスコアや速いタイムでなくても、好きだからこそ達成できたプレイ報告なら、どんなものでも熱烈歓迎。具体例はVol.32を参考に、君のすばらしいプレイ報告を聞かせてほしい。

4色奴隷 COLORのどれい

カラーイラストを描くのはなぜなんでしょう？ 楽しいからです。キレイだからです。それでなくてはいけません。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4色奴隷」係


◀千葉県 金子ヨーヨーさん：眠る？フェリシア。ネコですから。光が毛に反射します。キレイ好き？



▲福岡県 天吹到さん：ふんどし派ですか。Tバック説も有力です。

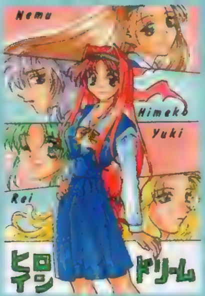
▼愛知県 カシューさん：タツミも良いですが、ハガキ裏の2人がまたカッコイイ…。

▲埼玉県 矢渡さん：美優里ちゃんにはペンギンがよく似合います。

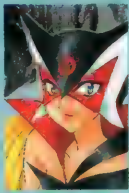
▲京都府 ひろぷうさん：色の感じがかなりステキです。ほのぼのしたイメージというか……かといってパステルじゃないですもんね、「ティルク」って。バックのキンギョもグーです。

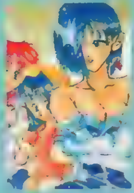
◀沖縄県 ke太郎さん：あぁ……翼があるともう……。もう。ねえ。

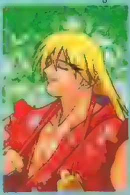
◀愛知県 秋咲璃緒さん：投げても強いとか……そんなことはないですね。



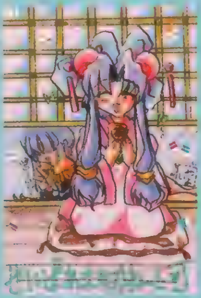
◀愛知県 桜井秀之さん：奥が深くて楽しいのです。育成好きにお薦めです。

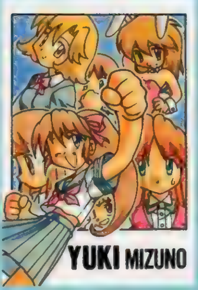

◀東京都 貴沙羅ゆうさん：いけてます。あらほらさっさ。


◀長野県 楠本由貴恵さん：バインですよねぇかなり。

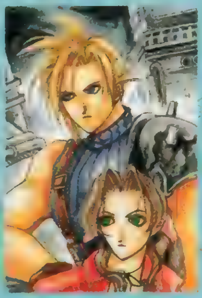

◀北海道 ベンジャミンさん：いい汗かいてるケンです。

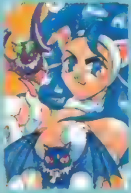
◀北海道 鈴城芹さん：殺ったの？ ウィンディ？

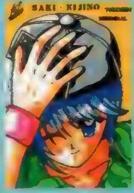

◀愛知県 にゃんにゃんとやらさん：超ハデな戦いを期待します。やはり。



◀埼玉県 よしかづさん：最強女子高生ですから。変身できますし（みんなですね）。


◀三重県 秋山あかねさん：大人っぽい2人。歳相応かもしれません。

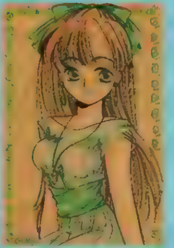

◀埼玉県 念力デミ子さん：モリガン蝙蝠は……。


◀徳島県 はらTYLORさん：メカもお願いしますね。

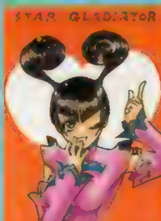
◀秋田県 きさらさん：新機軸なシステム部分だけでもかなり遊べます。カワイイですし。

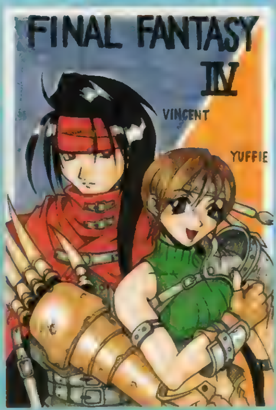
◀神奈川県 真雅さん：拳でけりをつける格闘家は……一番死に近い所にいるのかもしれません。

◀広島県 沙和村涼さん：すぐ非行にはしりますから……。トホホです。


◀京都府 月子さん：鍵で変身！あっという間に大変身！

◀福岡県 蒼月さん：ナイスデスよね。格闘家というのも凄いです。

▼北海道 TOMYさん：髪の毛もプラズマ兵器？のうわさアリです。


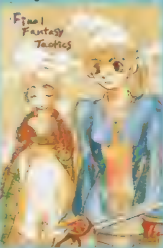


◀大阪府 KENさん：ヴィンセント、いい味だしてます。個性的な女の子キャラに負けてません。

◀茨城県 猫太・Wさん：イロイロな想像が出来そうな怪しい構図。でもホモじゃないんですね？ 本当に？

▼長野県 流砂さん：南条くん王冠かぶってます。エライです。

◀東京都 本田雅也さん：チパレイの声が話題だったのははるか昔……



◀宮城県 一郎あきらさん：シリアスにいくのでしょうか？ やはり。

◀山口県 宗賀龍夢さん：カワイイです。できスゴイですし。

＼カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いる、いい？ よろしいですか？ ①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは

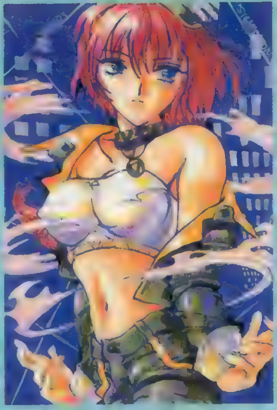
▲東京都　ＺＡＰさん：細かいうえに超カワイイって感じでしょうか？　コレくらいカワイイければＵＦＯキャッチャーに入れて欲しいですが……中途半端デキだと悲しいですよね。かなり。

◀長野県　湖山たみさん：天使ですし。彼。光と戯れるのは当然なのです。

◀広島県　雲水kai3さん：ビッグの呪文はなかなか熱くなりそうです。

▶新潟県　りるひなさん：帽子の下はなんでしょうね？　謎です。……

▶京都府　つくば山さん：彼女はセーラー服は脱げないです。もう。きっと。

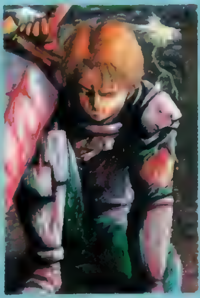


▲三重県　２８８さん：風のまとわりつき方がステキです。この娘の周りにはいつもカマイタチが舞っていて欲しいです。

▶奈良県　瀬浦沙さん：姉御＆女番刑事（笑）なノリでファンの多いゆきのさん。オリヅル投げるのにまいりました。怒らせるとかなり怖そうですけど、味方にしたら裏切られなそうなのがステキです。

◀大阪府　未来さん：好きという人も多いはずです。きっと。

◀大阪府　ＫＥＮさん：シニカルな笑みをもらす主人公……ちょっとワルなのです。



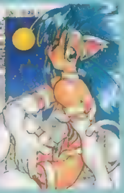
◀栃木県　炎のサスカッチさん：斬馬刀は大流行です。迫力ありますしね。

▲埼玉県　鳥さん：『テイルズ』は期待大ですが、テスト中に『鉄拳２』初ハマリは……マズイ気もしますが……大丈夫だったですか？

◀北海道　香月りんさん：やさしい線が彼女にピッタリ。

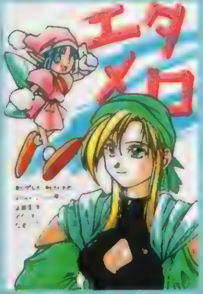
◀埼玉県　藤近みほさん：やはり日本刀。ですよね。

▶京都府　ひろぷうさん：謎です。成長しない？

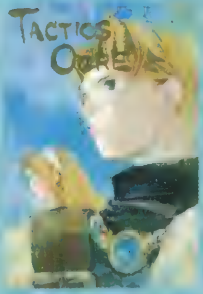


◀埼玉県　よしかづさん：ＰＺＧでガマン？　トホホです。

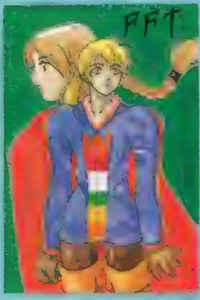
▶青森県　児玉啓太さん：優美ちゃんは明るくていいですよね。言いたいこと言うし。



▶北海道　ベンジャミンさん：カイルとのエンディングでなくて良かったです。



▶東京都　梓人さん：どこを見つめるのでしょうか？　主人公の夢は？　どこに？



◀愛知県　カシューさん：期待は高まるばかり！　いつ発売になるんでしょうかねぇ？

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：その先に彼女は何を見つけるのでしょう？

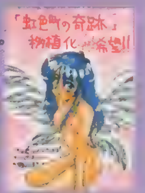
▶岩手県　ＰＲＯＭＩＳＥさん：「ストII」デラックスパックはでませんかねぇ？

▶福井県　鬼霧なみさん：傍太さんが主役ですねぇ。まるで（笑）。猿のように頭に乗ってる藤丸がカワイイです。でも、ゲーム自体は正直スゴイデキではないんですけど……キャラの魅力はスゴイです。

移植化計画出張版

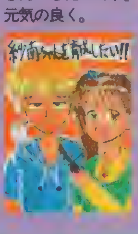
移植希望のハガキはこのコーナーで紹介中です。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合、ここにハガキを送ってください！　詳しくは２０１ページを！　今回は「ワンダープロジェクトＪ２」です。

▼岐阜県　中村由花子さん：いやですね。きっぱりと。



▲滋賀県　こぢうりさん：カワイイですしね、キャラ。

▼福岡県　オチ武者さん：したいです。元気の良く。



▲愛知県　ゆきのさん：……いけると思うんですけど。ね？

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：今、ここでコットン！やはり、必要です。ワガママですし。彼女。

151ページのＰＳの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号153ページ参照　④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳ「４Ｃど」係

PlayStation
この戦闘に、圏外はない。
BELTLOGGER 9
自由空間アドベンチャーシューティング ベルトロガー9
好評発売中
¥6,300（税別・標準小売価格）
オリジナルサウンドトラックCD
11月25日発売 ¥2,800
Genki
©1996 GENKI
〒169 東京都新宿区大久保2丁目4番12号
新宿ラムダックスビル5階 TEL.03-3200-3800（ユーザーサポート） GENKI ホームページ開設 http://WWW.genki.co.jp

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1996 HOW TO WIN

「このアイテムどうやって取るのかしら？」「ふふっ、そこはね……」（ふーDPS読んでてよかったぜ）ここは、あなたの恋をお手伝いするコーナー（ウソ）。

©GENKI 1996

BELTLOGGER 9
ベルトロガー9

自機を強化する楽しさもピカイチの3D・STG。今号では強化に役立つ情報をドーンと伝授するぞ！

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,300
メーカー	GENKI	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月15日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

人は、進歩することを通して満足感や快感を感じることができる。それはゲームの基本的なテーマの1つでもあり、例えば対戦格闘では「プレイヤー自身の進歩」が、RPGでは「ゲーム中のキャラの進歩」がおもしろさの基礎になっている。この「ベルトロガー9」は、STGでありながら、自由度の高い強化システムが組まれているので、「プレイヤー自身」と「キャラ」の両方の進歩を堪能できる。そんな意味では、このSTGは2倍楽しめるおトクな作品と言えるだろう。　（城イドム）

パワーアップを究める武器&オプションデータ大公開!!

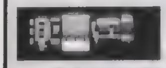
◉武器アイテムを集めろ

自機は、ボムを除く4系統の武器を使うことができる。初期状態では、それぞれの系統ごとに1種類の武器しか装備していないけれど、各ステージにはたくさんの武器が隠されているぞ。入手できる武器を下にあげてみたので、まだ使ったことのない武器があったら、さっそくそのステージをやり直してみよう。

ライフル　ヘンソルトシュータ

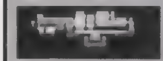
【ステージ3】滑車の下にある。滑車は、押せば動かせるのだ。

ライフル　トリプルバレル



【ステージ5】とある通路の奥に破壊可能な壁が。その先にあるぞ。

ライフル　カール・ツァイスー1000



【ステージ10】スタート地点から見て右側の建物。入口は天井に。

ライフル　ラピッドファイア

【ステージ14】スタート地点の正反対に位置する建物の中。

ライフル　カール・ツァイスー3000

【ステージ19】スタート地点を前進。つき当たり左に壊せる壁あり。

レーザー　レプトン

【ステージ4】上方にあるフロアの建物の中。格子は時限爆弾で破壊。

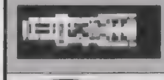
レーザー　ハドロン

【ステージ8】電撃トラップ通路の途中、2つ目のスイッチの近く。

レーザー　ポーラレイ

【ステージ7】金網トンネルの天井には穴がある。その先にあるぞ。

レーザー　スパイリーウェーブ



【ステージ14】左のラピッドファイアの隣。建物の入口は側面に。

レーザー　ヒュドラ

【ステージ18】電撃トラップ通路にある、とある袋小路に。

ミサイル　デュアルバスタ

【ステージ12】スタート地点の左にある滝の奥には隠し部屋あり。

ミサイル　MOBS

【ステージ17】フェルミオン高速炉を右へ。その奥の部屋にある。

ランチャ　ブレイカ

【ステージ11】スタート地点からみて右側の建物。進入口は天井に。

ランチャ　マーブ

【ステージ15】最初に探索する、壁が赤いエリアの一番奥。

◉オプションユニットを集めろ

各ステージを探すと、オプションユニットもいくつか見つけることができる。ちなみに「ENEMY ANALYZER」は超便利なので、取り忘れにはご用心！

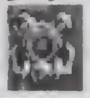
M-RANGE RADAR
中範囲レーダーユニット

【ステージ5】左のトリプルバレル（武器）と同じ場所にある。壁が破壊可能かどうかは、Ⓐボタンで調べれば判別できるぞ。

L-RANGE RADAR
広範囲レーダーユニット

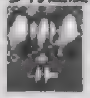
【ステージ18】電撃トラップ通路の奥にある、右側の小部屋で入手できる。固い敵が多い場所なので、敵にも注意すること。

WE-THYRISTOR
レーダーエネルギー消費減少



【ステージ17】左の、MOBS（武器）のすぐ近くにある。ここには、重要アイテムであるシステムパックも眠っている。

SOLID GEAR
歩行速度増加

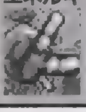


【ステージ15】壁が赤いエリアに入ってすぐ左側に、時限爆弾で破壊可能な壁がある。その奥に隠されている。

PIVOT STABILIZER
旋回時の慣性によるブレを減少

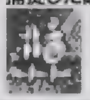
【ステージ9】緊急用脱出ポッドの設置された建物の中。一番奥の天井に監視用敵ユニットが配置されている場所だぞ。

QUICK CHARGER
エネルギーの回復増加



【ステージ19】赤外線センサーのトラップを抜けると、トンネルがある。この奥に壊せる壁があり、その先で入手できる。

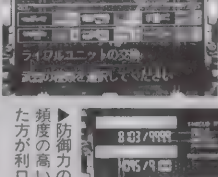
ENEMY ANALYZER
捕捉した敵の情報を表示



【ステージ11】スタート地点から見て右側にある建物の中。振動を与えて崩壊させてしまったら、回収不可能なので注意。

自機&武器の理想的な強化計画とは…？

最終ボスを楽に倒せる理想的な強化計画を特別公開しよう。まず、WPAは、カール・ツァイスー1000に10個、ラピッドファイアに30個、カール・ツァイスー3000に30個を投資し、22面到達時にまだWPAが余っていたらミサイルにつぎ込もう。ゲーム中に使用するのは、基本的にこの2系統の武器だけで構わないぞ。防御力は、対ライフル、対レーザー、対ミサイル、対物理攻撃を、4：2：2：1くらいの割合で強化。序盤などはツラいけれど、これなら最終戦がとても楽になるのだ。



◀ちなみに、武器1つにつき、WPAは最大で30個までしか使えないぞ。

▶防御力の強化も、必要頻度の高い方面を優先した方が利口だ。

ベルトロガー9

ポイントQ&A

Q：開かない扉などに阻まれて先に進めません。スイッチがあるとか、特定のアイテムを使うなど、ほかのステージで使った方法が通用しないようなのですが…。
A：9面には、赤外線センサーの仕掛けが施された扉がある。ここでは、赤外線センサーを確認できるアイテムを使うべし。11、14面などには、天井や壁に入口がある建物もあるので、あちこち探してみよう。また14面では、入手したレコードカード（次ページにはR1ボタンでいけるので覚えておこう）のチェックも忘れずに。

The Tower
BONUS EDITION

パソコンでも大人気のビル建築SLGがついにPSで発売！
今回は序盤戦の進め方をいくつかのポイントに分けて攻略だ。

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	オープンブック9003	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	11月1日(発売中)		

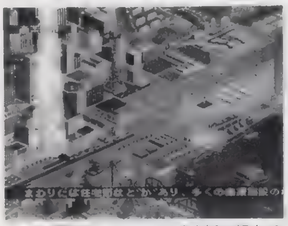
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近ヌルいゲームばっかりやっていたせいか、この「Ｔｏｗｅｒ」はとても難しく感じた。実際に難易度も高いんだろうけど、こ〜ゆ〜征服感みたいなのはほかのゲームでは味わえないんだろうなぁ、きっと。地味な画面だけで判断して、やらないのはもったいないぞ。さて、記事の方は初心者でもわかる「Ｔｏｗｅｒ」講座のつもりが、誌面の都合でかなり詰めた内容に(苦笑)。1回でもプレイしたあとに読んで貰えれば理解も一層深まるハズなんで、ぜひプレイしてね　(袋こ〜じ)

© OPeNBooK9003 inc. イラスト／NDO

効率よくビルを組み立て「タワー」を目指すのだ!

「自分だけのビルを作るぜ〜！」と意気込んで始めてみたものの、気がつけばいつしかビルには閑古鳥……。なんてことは、「Ｔｏｗｅｒ」をプレイしているとよくある話。とかくランダム要素の多いこのゲームでは、立てておいた計画通りにことが進まないのは当たり前だし、ましてやなんとな〜くやっているだけじゃ「タワー」の称号なんて絶対に手にすることはできない。そこで今回は、初心者がハマりやすい「3つ星」前後の展開にスポットを当てて説明していこうと思う。とはいえゲームの性質上、明確な攻略法というのも存在しないし、何よりまともに説明しようとしたら本が1冊できちゃうほどのボリューム(笑)。あくまでも効率のよいビルの建て方の1例として参考にしながら、自分なりのテクニックを見つけていこう。それも「Ｔｏｗｅｒ」の楽しみ方だ。


▲5つ星になるためには並大抵の努力では報われない。ましてやタワーなら……。

まずは3つ星から狙ってみよう!

ゲームを始めて最初にやるべきことは、ロビーと呼ばれる土台を作ること。このロビーは他のアイテム類と違って、一度建ててしまうと二度と壊すことはできない。大きなビルを建てるつもりで、イキナリ画面端から端までのロビーを作ってしまうと、それだけでビルの幅が決まってしまうので、どう展開するかをしっかりと決めてからロビーを作ろう。最初は住宅かオフィスが横に3〜5個並ぶ程度の幅を10階建てくらいで建設するのがよい。さて、右の表の通り人口300人に達すれば2つ星となるが、オフィスと住宅のどちらを中心に建てる方がよいのだろうか？　オフィスの場合、人口密度は高いので人口を稼ぐには最適だが、レンタルなのでビルの収入源にはなりにくい。逆に住宅ならば、人口の増加はあまり期待できないものの、ウン千万円単位の収入が入ってくるのだ。どちらも一長一短だが、資金が足りなくなりがちな序盤では住宅の方が無難な選択かもしれない。ちなみに、どんなに住宅やオフィスを作っても移動手段がなければ（この場合はエレベーターか階段）買い手はつかないので、長い間売れなかった場合などはもう一度チェックだ。順調に人口も増えて3つ星直前！　となったとき、もう一度ビル内を見回して欲しい。エレベーターに不備はないか？　騒音による苦情はないか？　この辺りから住人たちの要求はイキナリわがままになり、平気で無理難題を押しつけてくるようになる。評価コマンドを活用して、下のコラムを参考に3つ星の壁を乗り越えていくのだ。

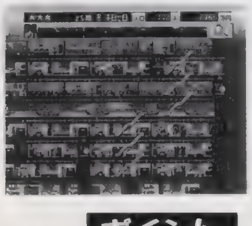
称号の条件

称号	条件
1つ星	ゲームを開始して、4つあるマップの中から1つ選んだ時点で1つ星としてスタートになる。
2つ星	ビルの総人口が300人を超えた時点で2つ星に。オフィスと住宅だけでいかに稼ぐかがポイント。
3つ星	1,000人オーバー＋セコムルームが必要。この時点で1億5千万円ないと、今後の展開がキツイぞ。
4つ星	人口3,000人、スイート客室、医療施設、ゴミ回収場の設置。VIPが来訪し、満足していること。
5つ星	人口5,000人を超え、医療施設とゴミ回収所に住民たちの不満がないこと。ストレスをチェックだ。
タワー	休日の午後1：00までに40人以上が大聖堂に集まり、なおかつ人口が8,000人を超えている。

基本編　住人のハートをがっちりワシづかみ!　究極のビル作りのための基本心得3ヵ条

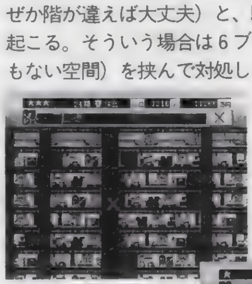
その1◉快適なエレベーター作り

「Ｔｏｗｅｒ」最大の攻略ポイントといっても過言ではない、エレベーターの配置。なぜなら、ストレスをタメて真っ赤になって消えていく住人の大半はエレベーター待ちだし、環境が悪いという烙印を押される住宅やオフィスも、原因はエレベーターにある場合がほとんど。ゲーム内で設置できるスタンダードエレベーターは、1本で31階をカバーする優れモノだが、実際に30階近くのビルで1本しか運用しないのは、はっきりいって賢くない。1本のエレベーターが混雑せずに運行するのは10〜15階程度なので、15階ごとに設置できるロビー（住人たちはここでしか乗り継がないのだ）を経由させてやるのがベストだろう。ちなみに、30階で6カゴ（エレベーターの箱の部分）設置よりも、15階で3カゴ＋15階で3カゴの方が混雑は緩和される傾向にある。10〜20階程度で理想の形ができ上がったら、そのまま上の階も同じように展開するのが吉だろう。美観を重視して、どうしても1本のエレベーターでやりたいのならば、時間や日に合わせて不停止階の設定を細かくする必要があるぞ。


◀ロビーの2〜3階手前でエレベーターを止め、階段でフォローするのもテだ。

その2◉暮らしやすい空間の設定

自分がこのビルに住むことを考えたとき、その欠点が見えてくる場合もある。近くに飲食店がなかったら、病院がなかったら……。20〜30階くらいを1つの空間と考え、その中に住人の需要を満たすアイテム（飲食店・医療施設・セコムルームなど）をすべて設置。極端な話、住人たちはそこから出なくても暮らしていけるくらいで問題はないハズ。ただ、気をつけなくてはならないのがその配置で、住宅やホテルにオフィスや飲食店などを隣りあわせる（なぜか階が違えば大丈夫）と、騒音などでまず苦情が起こる。そういう場合は6ブロック以上ルーフ（何もない空間）を挟んで対処しよう。また、医療施設は必ずロビーの上下階に設置しないと、住人たちは認識しないので注意。ロビーから直接階段でつなぐのもよい方法だ。

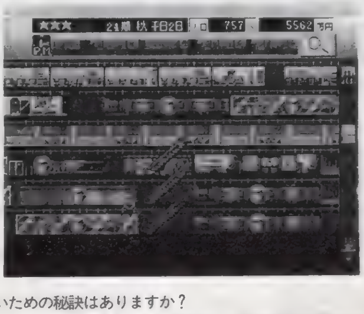

▲作った空間と空間をつなぐのが、特大エレベーターの役目。空間を1つの街に見立てよう。

▶ツインタワーを建築し、住宅とオフィスをそれぞれ別々に構築していくのも騒音を防ぐ賢い方法の1つ。

その3◉ビル内の清掃への気配り

3つ星以上になってくると、今までは出なかった飲食店のゴミが突然溢れだすようになる。そうなると、お客は寄りつかなくなるし、最悪の場合営業停止なんてことも。地下にゴミ回収場を設置し、サービスエレベーターで飲食店につなぐことで回避はできるが、設置費用が高額なうえに2階分のスペースを取る。そのことを考えて計画を立てていこう。

そして、もう1つ重要なのが、メンテナンスルーム。これはホテルのベッドメイキングなどを行う部屋なのだが、意外に効率が悪く、1つのメンテナンスルームで広範囲はカバーできないのだ。そのため、メンテナンスルームは1階に1つ設置するのが理想といえる。しかし、賃金に余裕がないのなら、サービスエレベーター（従業員用）を伸ばしてもいいだろう。ただし、あまり長く伸ばしすぎないこと。


◀こうなってしまったらキレイになるのを待つよりも、店を建て直してしまった方が早くてムダな資金もかからない。

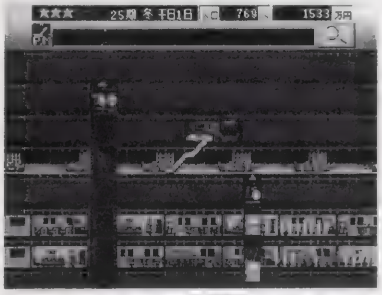
ポイントQ&A

Q：借金がいっぱいになってしまったんですけど、どうしたらよいのでしょうか？　また、そうならないための秘訣はありますか？
A：とりあえず待ちましょう。2〜3日ぼっ〜と過ごせば、たいがいは売り上げ金で黒字に戻るハズ。どうしてもダメな場合は収支欄を開いて維持費の多くかかっているアイテム(たいていはエレベーター)を除去しよう。また、住人たちは住宅から出て行くときに払っただけの分譲金を奪っていくので、住人のストレスもチェックすること。

応用編 3つ星はクリアできたかな？ 次はもう1段上のグレードを目指すツボを伝授！

その1◉VIPを満足させる方法

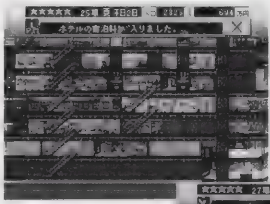
4つ星の称号を得るための重大ポイントにＶＩＰの来訪というイベントがある。これは、どこからかビルの噂を聞きつけたＶＩＰが宿泊に来るというモノ。彼はスイートルームにしか泊まらないので、まずスイートルームを複数（１つだけだとＶＩＰは来にくい）ロビーの上下階に設置。そして、その部屋までの直通エレベーター（ロビーから部屋までは階段）を引こう。さらにＶＩＰは車でやって来るので、あらかじめ駐車場の用意も必要だ。これで準備はＯＫ、あとはＶＩＰの予約を待つだけ……。予約が入り、当日になったらエレベーターを駐車場とスイートのあるロビー以外は不停止にし駐車場前で待機、ＶＩＰ専用のエレベーターにする。これだけ押さえておけば、ＶＩＰは満足してくれるハズだ。ベッドメイクができてないとかだと、話にもならないけど。



◀夜景の見えるスカイロビーの近くに部屋を配置。騒音も考え、周りには何も置かない（ルーフ）のが理想の形といえよう。

その2◉住居ビル～商業ビルへ

基本編その２で１つの生活空間を作れ、と書いたがゲームも中盤になってくると、住宅やオフィスだけでは集客数に限界が出てくることがわかるだろう。３ブロック（住宅やオフィスなどと同じ）使うアイテムの中で、１番集客に期待ができるのは何といってもショップ。最終的には8,000人もの人を集めなければならないが、６～７割はショップで占めるのが１番の近道ではある。よってエレベーターに近い位置にある（人を集めやすい）オフィスなどは、早めの内に建て替えることをオススメする。それからとにかく動員数をという場合は、映画館が１番。上映している映画は１～３Ｑ（ゲーム中での１年）で飽きられるが、投資しただけの人は集まるぞ。現実にも、住居ビルより商業ビルの方が人が集まるよね？

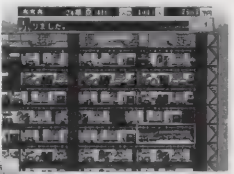


▶大聖堂の近くに集客アイテムを置くことが「タワー」の称号への最後のアプローチだ。

▲ショップは住宅などよりも立地がとてもシビア。移動機器から離れた場所への設置は逆効果だぞ。

その3◉トラブルに直面したら

住人たちからの突き上げ以外にも、ビルの発展を妨げるモノはたくさんある。基本編その３で書いた、ゴミ問題に始まり、ホテルのメンテ不備によるゴキブリ（！）の発生、突然襲うビル火災やテロリストからの爆破予告電話などなど。未然に防げれば１番よいのだけれど、もしも発生してしまった場合の共通の対処法として、「取り壊し」というのがある。燃えたり爆破されてしまったフロアはともかく、要注意なのがゴキブリ。なんと隣接する部屋（ホテルのみ）に飛び火するのだ。怪しいな、と思ったらすぐ壊すクセをつけておいても損はない。そのあと、同じアイテムを置けば何ごともなかったように人は集まってくるのだから。それから脅迫電話や火事の際も、お金で解決できるなら極力そうしよう。わずかな出費をケチって、自分でトラブルを解決しようとしても、たいていは失敗して余計にお金がかかるだけなのだ。



▲爆弾や火事にはめっぽう強いが、強盗には弱い変なセコムの人たち。10階に１つは設置したい。

◀数あるトラブルでも、強盗だけは、同じ場所を狙う傾向にあるので回避しやすい。

特別編 ここは浮き世の別天地（笑）？ 夢の御殿「電撃床部ビル」堂々大完成！

ガイド（以下、ガ）：はぁい♥ 今回ご案内いたしますのは、先日ついに完成いたしました夢のパラダイス「電撃床部ビル」でございまぁす。総工費１京９千億円（未払）の電撃床部ビルには娯楽施設がたっくさん。まさに娯楽の殿堂というにふさわしい巨大ビルなんですよぉ。

客：おぉ、そりゃすごいわぁ。で、べっぴんのガイドはん。実際、中にはどんな施設があるんや？

ガ：はいっ、それはもう床部ビルはいたれり尽くせり。通勤に便利な地下鉄をはじめ、床部の主食であるファーストフード店ばかりをあつめた階、さらにはＯＶＡも毎日上映する映画館街などがありまーす。

客：…ふーん（ちょっとあきれてる）。

ガ：それだけではありませんよ。お客様。なんと、このビルの地下１階には日本一の電気街・秋葉原がまるごと入っているんですよぉ！ そして泊まりがけで仕事をしている人のためにホテルまでも用意されているんですぅ。

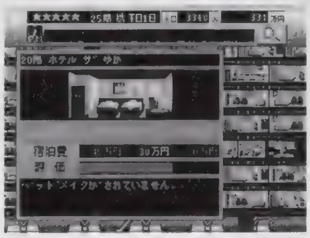
客：ガイドはん、質問や。

ガ：はいっ、なんでしょう？

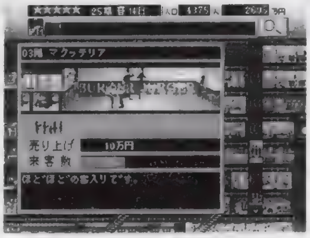
客：んで、床部の人間っちゅうのは、いったい、いつ仕事をしてるんや？

ガ：……さぁ。いつでしょう♥

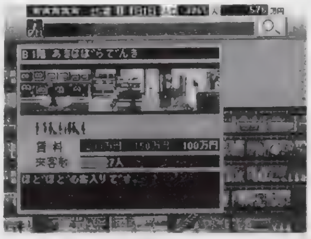
客：あのなぁ……。



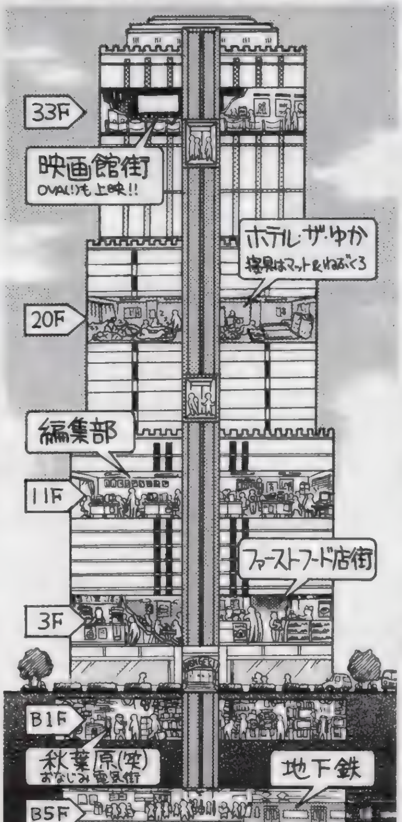
▲20階はホテルになっております。床部御用達のアイテム、マットと寝袋常備でぇす。

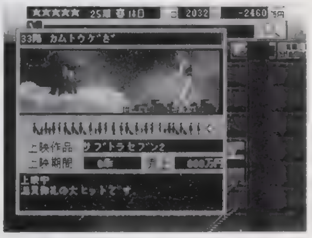


▲３階はファーストフード店街となっていまぁす。ここでお腹を満たしてくださぁい。

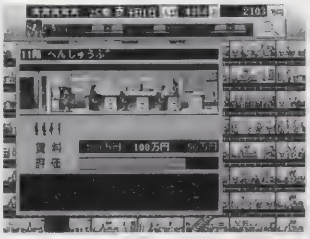


▲地下１階は秋葉原電気街がそのまま入っていまぁす。けっこうムチャでぇす。

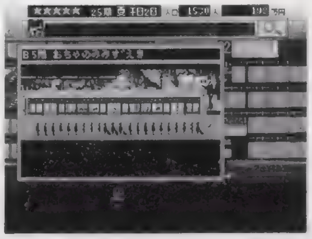




▲33階は映画館街でぇす。ＯＶＡの上映も毎日行っていまぁす。



▲11階は編集部となっています。でも、あまり仕事はしないみたいでぇす。



▲地下５階は駅となっておりまぁす。通勤もラクラク。ラッシュもありません。

The Tower

ポイント Q&A

Ｑ：オフィスの前には階段やエスカレーターは作れませんが、実はウラワザで可能と聞いたんだけど……？

Ａ：はい、可能です。方法は①ルーフかショップを作り、階段（エスカレーター）を配置。②その場所のアイテムを壊して、オフィスなどに置き換える。以上でＯＫ。ただし、一度その階段を壊してしまうと、もう一度①からやり直さなければないので、ちゃんと計画を立ててから実行しよう。

拳聖
～キング・オブ・ボクシング～

強いボクサーを育て、ライバルたちをリングにしずめろ！
やり込むほどに高い戦略性と奥深さが見えてくる１本だ

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター/ビクターソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック使用) 2P対戦可
発売日	11月15日（発売中）		

©1996 Victor Entertainment Software,Inc. ©1996 Electronic Arts.

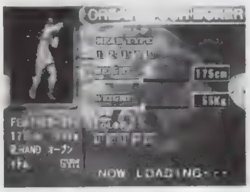
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

世界の頂点を極めんとするプレイヤーの前には、弟ボクサーを倒されたことで復讐戦を申し込んでくる兄貴、デビュー戦で戦ったライバル、主人公に敗れて引退していく元チャンプなど、さまざまなボクサーが登場する。実際にプレイヤーが出会えるのは、彼らのほんの１場面に過ぎないのだけれど、それらを通して「ヤツにはこんなドラマがあったんだろうなぁ」なんて想像が、自然と頭に浮かんでくる。脇役のさり気ない活躍から想像心をあおるなんて、ニクい演出だよね。（城イドム）

拳に命を懸けたプレイヤーに贈る"世界チャンプへの道"

◉まずはボクサーの設定から

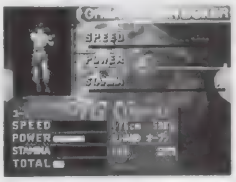
階級・キャラ・性別などの設定は難易度に影響しないので、好みで決めてかまわないぞ。ただし、体重と身長のバランスは重要で、太りぎみならピーカブースタイル（防御型）、やせ型ならデトロイトスタイル（攻撃型）、その中間でオープンスタイル（バランス型）に自動設定される。長身だとリーチが長いし、デトロイトスタイルこそ最強の構えなので、基本的にその路線でいこう。



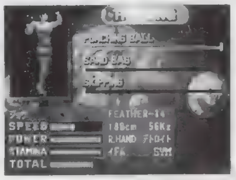
◀ボクサースタイルの境界線は、ＣＤのアクセス時に注意していれば判別できる。

◉鍛え方にもコツがある

平均的に鍛えるのは、利口じゃないぞ。効率よく鍛えたいなら、①パワーをＭＡＸに、②スピードを最低限（２回分重点的に上げればＯＫ）確保、③スタミナをひたすら上げる、という手順がいい。



◀初期数値の設定も、ハワーだけを重視せよ！

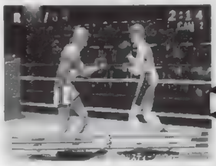


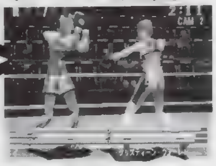
▶強くなるほど、一度に強化できる量は減るぞ

◉ゲージの性質をチェックせよ

黄色ゲージ（Ｐゲージ）が少ないとパンチ力がなくなり、赤ゲージ（Ｄゲージ）がなくなるとボクサーはダウンしてしまうぞ。赤と黄色のゲージは一定時間で回復するけれど、ゲージが少ないほど回復スピードは遅くなってしまう。また赤と黄色のゲージのＭＡＸは、緑ゲージ（Ｏゲージ）の量によって決められる。緑ゲージは、パンチを出したりダメージを受けたりすると減り、ダウンしたときにも消費してしまう。ただし、スタミナが鍛えられたボクサーなら緑ゲージの減り方も少ないので覚えておこう。

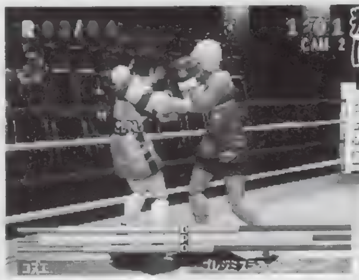
ゲージに注目





▲▶パンチゲージが低いと攻めても無駄。逃げて回復を待て。

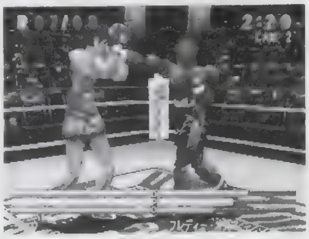
疲労度に注目



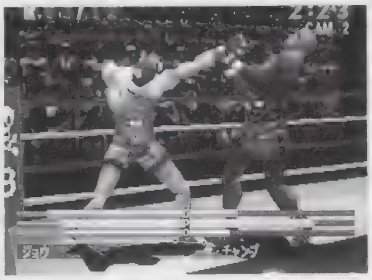
◀緑のゲージが低いと、ほかのゲージの伸びも悪くなる。これがポイントなのだ。

◉有利な攻め方をマスターしよう

相手にもっとも当てやすいパンチは、L2＋⊗で出せる左のボディフック（自分が右利きボクサーの場合）だ。覚えておこう。実力差がないなら、ひたすら接近してこのパンチを連打するだけでも十分に勝てるぞ。また、もし相手の攻撃を完璧にガードできるようなら、相手が緑ゲージをガンガン消費してから倒しにいく作戦もある。ライバルとの宿命の対決時や、世界戦初挑戦時など相手が格上の場合、打ち合いは自殺行為。距離を開けてチクチクと気長に攻めるようにしよう（ワイプアウトジャブが一番のオススメだ）。



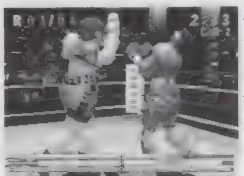
▶上段防御だけでＯＫの敵はいいカモだ。疲れさせてから料理すべし。



◀格上の相手にラッシュをかけられたらひとたまりもない。離れた場所からチクチクと攻撃するのが一番だぞ。

◉必殺パンチをマスターしよう

習得できる必殺パンチは右の表のようになっている。✚キーは入力後ニュートラルに、コマンドはすばやく入力するのがコツだ。各コマンドは右利きボクサーの場合のもので、左利きボクサーなら✚→と←、△と□、⊗と◎が、それぞれ逆になるぞ。あと、パンチの名称に※印がついているものはガードの上からでもダメージを与えられるパンチだからね。



◀必殺パンチは、風を切る音からして違うのだ

必殺パンチ完全リスト

スタイル	コマンド	パンチの名称	繰り出すパンチとその特徴	習得する順位	当たる場所
デトロイト	↓・◯	スラッシュアックス	打ち下ろすように繰り出す右フック	最初から	上段→下段
デトロイト	L2＋↑・×	タイガースウィング	踏み込んで左ジャブ。もとの位置に戻る	10位以内	上段
デトロイト	←・←△	ブラインドショット	テイクバックして、右ストレート	15位以内	上段
デトロイト	←・◯	ジョルトフック	体ごと繰り出す強力な右フック	20位以内	上段
デトロイト	↓・△	デッドリィアロウ※	左斜め前に回り込んで、右ストレート	25位以内	上段
デトロイト	↓・□	ワイプアウトジャブ	サウスポーにスイッチしてボディに左フック	30位以内	下段
オープン	→・◯	スマッシュ	特殊な軌道で右斜め45度に右パンチ	最初から	上段
オープン	→・△	コークスクリュー	ダッキングして肩越しに右フック	10位以内	上段
オープン	←・←・◯	グラインドバースト	引っ掻くように振り下ろす特殊な左パンチ	15位以内	上段
オープン	L2＋↑・△	虚空破※	踏み込みながら腰を落として右ストレート	20位以内	下段
オープン	↓・×	リンクス・スクラッチ	左斜め前に回り込んで、ボディに右フック	25位以内	下段
オープン	↑・[illegible]	ステルスナックル	手首回転の右ストレート。突き放す効果あり	30位以内	上段
ピーカブー	↑・△＋◯	フロッギーロケット	しゃがんで伸び上がりながら右アッパー	最初から	上段
ピーカブー	↑・↑・□＋×	セロアッパー	腕を縦に大回転させる、強烈な右アッパー	10位以内	下段→上段
ピーカブー	L2＋↑・◯	ドラゴンブリーズ	ジャンプしてから着地の瞬間に右ストレート	15位以内	上段
ピーカブー	L2＋↑・□＋×	マグナムインパクト※	沈み込むように動いてボディに左アッパー	20位以内	下段
ピーカブー	↑・↑・△	フルメタルジャケット	踏み込んで、体をひねり戻しながら右フック	25位以内	下段
ピーカブー	↓・△＋[illegible]	ペンデュラムアッパー	飛び込んで、踏み込んだ状態から左アッパー	30位以内	上段

ポイントQ&A

Q：ボタンを押しているのにパンチが出ないとか、相手をダウンさせてるのに負けちゃったとか、よくわからない展開に困っているのですが……。

A：✚キーを一定方向に入力中は、一定回数しかパンチ入力を受けつけないので、パンチを連打するときには✚キーから指をはなすようにクセをつけよう。また、勝負がつきそうなダウン中（ダウン中のキャラの緑ゲージがなくなる寸前や、３回目のダウン時）に、接近しすぎると反則負けになってしまうのだ。注意しよう。

©IREM 1996

ぐっすんぱらだいす

さまざまな攻撃アイテムの使用方法とその応用編、さらにステージごとのワンポイントアドバイスを大紹介！

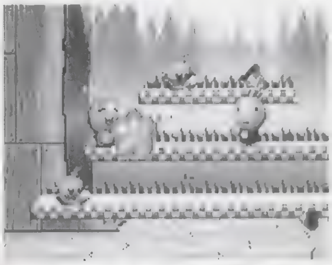
ジャンル	ACT	価格	¥5.800
メーカー	アイレム	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2Pプレイ可
発売日	11月22日（発売中）		

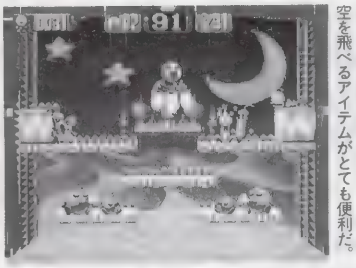
PS, I LIVE YOU! WRITER'S COLUMN

パズル的な要素のあるアクションゲームかな……と思ったら大間違い、爆弾に点火して敵を倒していくバリバリのアクションゲームが「ぐっすんはらだいす」なんです。とにかく操作が複雑で、慣れるまでは思うように動かせずに死にまくっちゃうんですが、いったんコツをつかめば「ぐっすん」を自由自在に動かせることに気かつくはず。のんびり屋の私にはちょっと難しかったけど、爆弾て敵を一掃したときの快感が思わずヤミツキになっちゃうゲームです。（なんでメガ・ポチーラ嬢）

「ぱらだいす」をクリアするコツを伝授するのだぁ

主人公「ぐっすん」の攻撃「クラッカー弾」は、敵を数十秒間気絶させることはできても倒すことはできない。敵を倒すには、各ステージに用意されている爆弾の「ばくはつくん」に点火し、その爆風を当てるしかないのだ。ここでは基本的な点火の方法やその応用技の紹介と、各ステージのトラップと注意してほしい敵について攻略していくぞ。


▶「クラッカー弾」を使えば敵を気絶させることが可能。気絶時間は約3秒。


◀アイテムが落ちているステージも。空を飛べるアイテムがとても便利だ。

「ばくはつくん」を上手に使う方法をこっそり教えちゃいます

いつもは眠っている「ばくはつくん」を点火させるには、基本的に「ヘディング」や「投げ」などの4種類の方法がある。またこれらを組み合わせたり、「クラッカー弾」と一緒に使ったりすると、グッと攻撃の幅が広がって、より有利にゲームを進めることができるのだ。「ばくはつくん」は何度でも復活するから、失敗してもやり直せるぞ。

投げ

まず□ボタンを押しっぱなしにしながら「ばくはつくん」に接触すると、持ち上げて運ぶことができる。その状態のまま✚キーを入れて□ボタンを離すと投げることが可能だ。これは基本技なのでぜひマスターしよう。

◀敵に当たるとそのまま気絶してくれるので便利

ヘディング

「ばくはつくん」が一段上にある場合は、その真下でジャンプして頭突きすると、点火することが可能。

キック

「ばくはつくん」のそばで□ボタンを押すと、前方にチョコンと蹴り出せる。敵が接近している場合に有利。

踏んづけ

ジャンプして「ばくはつくん」を踏んでも点火可能。ボタンを押したままだと高くジャンプできるぞ。

応用1 「投げ」と「クラッカー弾」の便利な合わせ技

「クラッカー弾」を連射すると、敵を気絶させたまま運ぶことができる。まずこれを利用して、まとめて何匹かステージの隅で気絶させておこう。そこに「ばくはつくん」を投げ込み、爆風に巻き込んで一気に倒してしまうのだ。この方法なかなか便利なので、ぜひ覚えてほしい。また上級テクニックとして、逆に点火させてから敵を運ぶこともできるぞ。

応用2 「ヘディング」と「クラッカー弾」の併用

敵が1段上に固まっていて、その段にたくさん「ばくはつくん」がある場合は、この方法がオススメ。まず「ヘディング」で「ばくはつくん」の1つに点火したら、すかさず1段上に移動しよう。敵が爆風から逃れられないように「クラッカー弾」で気絶させたあと、爆風の届かないところへ避難すればOK。点火から避難までのアクションを素早く行うのがポイントだ。

応用3 「踏んづけ」といてジャンプしちゃえ！

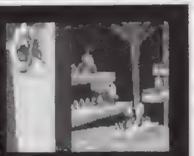
簡単なように思えて、いざというときうまく出せないのがこの技。敵が近づいたら「ばくはつくん」をタイミングよく「踏んづけ」てジャンプで逃げるだけなんだけど、実は踏んだままでは大ジャンプができないので、避難し遅れてしまうのだ。踏んでから着地してジャンプするのではなく、ボタンを押しっぱなしにしてそのまま1段上にジャンプしてしまうのがいい方法だぞ。

各ステージの仕掛けとイヤらしい敵キャラをまとめて攻略

点火のテクニックが上達したのはいいけど、まだステージクリアには遠い…なんて人のために、各ステージに待ちかまえるトラップやとくに注意しなければいけない強敵をあげて、ワンポイントアドバイス。敵がどこにいるか、どういう攻撃を仕掛けてくるかを常に頭に置いて、ステージを制覇していこう。

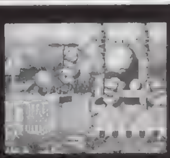
▲ステージ後半になると、敵数はかなり増える。敵の位置を確認しながら慎重に進めていくこと。

なのだステージ



画面が反転して、左右が逆になってしまうのが特徴。右側に向かって移動していた場合に反転すると、当然左向きに。反転中はなるべく、じっとしているのが得策。また、このステージでは「すたんとよよくん」の上下移動に注意。

なのだジャングル



床がゆっくり移動するので、隅に追いつめられると下の段に落ちてしまうことも。このステージもなるべく最下段で敵を倒すように。「あっぱれはなびくん」は爆風で点火し、下段に移動していくので、上段へ避難すること。

なのだツアーズ

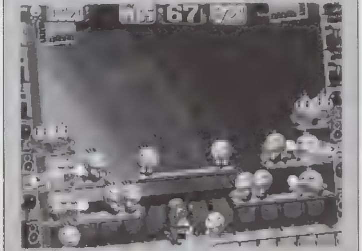
ステージが左右に傾くので、何もしないでいると滑り落ちてしまうステージ。ステージが傾いているときは、なるべく一番下の段でプレイすること。コーラを吹き上げる「コーラくん」も、下の段で倒すのがリスクが少ない。

なのだシーワールド

水位が上がったり下がったりするステージ。「ぐっすん」は水中で動きが遅くなるが、敵のスピードは変わらないので注意。また「クラッカー弾」が効かない「ぐらんびあよよくん」はクセモノ。点火のタイミングに注意しよう。

これぞ究極の隠しか？「変態モード」で遊べ！

「ぐっすん」にはノーマル62ステージのほかに、ノーマルステージとは敵の種類やメッセージがまったく異なる「変態モード」が存在することが明らかになった。ノーマルステージの各面に1人ずつ捕らわれている「子ぐっすん」たちを残らず助け出すことが「変態モード」を出現させる条件だ。各ステージの怪しい場所を爆破しまくれば、「子ぐっすん」を見つけることができるぞ。ぜひ一度は挑戦してほしい。


▲「変態モード」にはこのように、ぐっすんのそっくりさんに化けた敵も登場するのだ。

ポイントQ&A

Q：敵が思うように倒せなくて困っています。何かよい方法を教えてほしいのですが……。

A：上記のテクニックを使いこなすほか、気絶させた敵を持ち上げて「ばくはつくん」にぶつけて倒すという技もあるぞ。また、一度点火してしまった「ばくはつくん」も投げることが可能だ。ピンチに陥ったときに「もうだめだ！」と諦めてしまわないで、とにかくあれこれ試してみよう。

WIPEOUT XL
ワイプアウト エクセル

反重力マシンによって尋常ではないスピード感が駆け抜ける！
やり込むほどに楽しさが増える、超弩級のRCGなのだ

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCEI	対応周辺機器	※1
発売日	11月8日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

浮遊するマシンの設定や加速プレートの存在には、どことなく某有名RCGを連想させられる。実際にやり込んでみても、スピード感ある処理、豊富な隠し要素、初めての人も気持ちよく走れる配慮、競わせる要素など、日本のRCGを研究したのかな、と思わせられる節がある。唯一先を見通しにくい欠点を除けば、国産RCGで重視されるポイントを全部押さえてあると考えてもいいだろう。国産崇拝者の人も安心してプレイできる海外RCGは、個人的にはこれ1本しか記憶にない。（城イドム）

表コースをクリアして激難の裏コースに挑戦しよう

裏コースの行き方

▲全コースでの優勝。この栄光が、次なる目標へとプレイヤーを誘う。

うれしいことに、この人気爆発RCGにも裏コースがあることがわかった。行き方は、表コースの6コースすべてで1位をとるというもので、条件を満たすと裏コースが選択できるようになるぞ。この課題が高度すぎて達成が難しい諸君もご安心あれ。右で紹介しているパスワードを入力すれば、めでたくキミも裏コースの世界を体験できるぞ。ただし、裏コースの難易度はタダモノではなく、表を十分にやり込んでからでないと楽しめるレベルではない。このコーナーは親切がモットーなのでパスワードも公開したけれど、可能なら自力で行けるようになってからのチャレンジをオススメしたい。そんな正統派プレイヤーのために、少しでも楽に表コースを制覇するアドバイスもお届けすることにしよう。

▼これが裏ステージに行けるパスワードだ

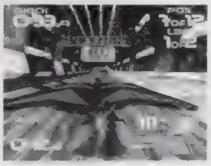
□○□△○△△
○□□□△×□

自力クリアを目指す人へのワンポイントアドバイス

ベクタークラス◉TALON'S REAGH

オススメマシーン　キーレックス

簡単なコースなので、カーブもフルアクセル（エアーブレーキは必要に応じて使う）でOKだろう。もっとも、直線路で勝負するだけでも十分に勝ててしまうコースなので、カーブでは、減速をほどほどにして曲がるようにすれば、とくに問題ない。



ここがポイント
◀直線路ではガンガン飛ばそう。ライバル車を抜きまくるのは快感の一言に尽きる。

ベノムクラス◉UALPAR AISO

オススメマシーン　オーリコム

このクラスでは、コースの状況、ライバル車のレベルなどのバランスが、コーナリング重視、直線重視のどちらにも偏っていないので、キーレックスよりも安定感のあるオーリコムの方がトップをとりやすい。腕があれば関係ない話なのだけれど…。

ここがポイント
◀2つ目のトンネル地点での右カーブ。ここだけは減速なくしては曲がりきれない。

ラピアークラス◉GARED'EUROPR

オススメマシーン　キーレックス

一番の問題は曲がるべき方向の誤認だけれど、これは覚えるしかないだろう。キツいカーブが多いコースにあって、あえてキーレックスをオススメするのは、ライバル車のレベルの高さのため。スピード重視で対処した方がトップをとりやすいのだ。

ここがポイント
◀カーブがどっちに曲がっているか誤解しやすい代表例。この先は右カーブだからね。

ベクタークラス◉SAGAR MATHHA

オススメマシーン　キーレックス

このコースも上と同じく、カーブは大きく減速しない程度に対処し、直線路で一気に抜きまくるという、単純明快な作戦で十分。ハイスピードでガンガンいけるコースなので、このあとの激戦に備えて気分をリフレッシュさせておきたいところだね。

ここがポイント
◀このコースも直線路が最大のポイント。最高速重視のマシンが有利な理由もここにあるのだ。

ベノムクラス◉PHENITIA PARK

オススメマシーン　オーリコム

上のコースともども、一部のキツいコーナーを除いては基本的にフルアクセル（エアーブレーキは必要に応じて使う）でいい。キツいカーブではテールを流す走行（欄外参照）がオススメだけれど、ほかで大きなミスをしなければ、接触しても大丈夫。

ここがポイント
◀ここの急カーブは減速する必要あり。それ以外は、ほとんどフルアクセルで曲がれるぞ。

ラピアークラス◉OOESSA KEYS

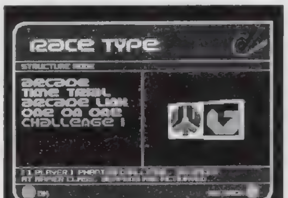
オススメマシーン　キーレックス

コーナリング命のコース。終盤のS字は難関なので、ここでオートパイロットを使用する作戦が有効。余計なアイテムを入手した場合はガンガン使い（ターボは捨ててOK）、運よくオートパイロットが入手できたら難関地点まで温存しておくという訳だ。

ここがポイント
◀暗い場所でも容赦なく難所カーブが襲いかかる。体で覚えたコーナリングをするべし。

裏コースで待っているのは…

裏コースは、コースそのものの作りは表と同じだけれど、ライバル車が格段にレベルアップしている。接触しないコーナリングに加えて、積極的にアイテムを使ってくる。余計なアイテムの使用は控えないと、ここでのトップはまず狙えないぞ。また、各コースの挑戦回数には制限があるので、連続してチャレンジすることも許されない。とはいっても、セーブ（パスワード）を利用すれば、この制約は事実上やり直しの手間だけなので、あとはキミの腕と努力しだいなのだ。



新しいメニューが

◀必要な条件を満たせば、新しいメニューが加わる。これを選択すれば裏コースが体験できるのだ。

▲各コースの挑戦回数には制限がある。これも難度を高くしている大きな原因。

ライバル車がレベルアップ

▲敵のレベルははるかに高くなっているので、よほど気合をいれないと勝つことはできない。

ポイントQ&A

Q：カーブがうまく曲がれないのですが…スピードをあまり落とさずにすむコーナリングの仕方を教えてください。

A：接触をまったくしない芸術的なコーナリングができない人は次の方法がオススメ。まず、カーブ手前でエアーブレーキを使用し、エアーブレーキを使ったまま✚キーを入力する。こうすると、テールを流したままでのコーナリングになり、アウトサイドの壁に接触してもテールの接触（ごく軽い減速）だけで曲がれちゃうのだ。

※1.メモリーカード（1ブロック）、ネジコン、通信ケーブル、2P対戦可能

©Psygnosis Ltd.1996

©HUMAN 1996

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡

人気アニメーターによるキャラ、それを支える豪華声優陣など、魅力がいっぱい詰まったニュータイプのギャルゲーだ！

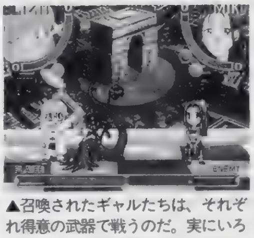
ジャンル	ETC	価格	￥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	10月25日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♡」。タイトルを聞いただけじゃ、どんなゲームなんだか想像もつきませんね。事実ジャンルはＥＴＣだし（笑）まぁ、ギャルを呼び出して戦わせるという発想はおもしろいです。その召喚ギャルたちも個性的なモノばかり用意されているし。バトル中は、喋ったり踊ったり何かと楽しませてくれるのもいいです。でも個人的にはギャルの数が20人というのは、ちょっと物足りなかったなぁ。100人ぐらいいれば、もっと楽しめたのに……（そりゃムリか）。（うきき）

アポなし召喚バトルを勝ち抜け!

女の子を呼び出して自分の代わりに戦わせるという、今までにないバトルシステム「アポなし召喚バトル」。ただその召喚も、時間の概念があるので気をつけないと「召喚したのはいいけど、寝ている……」といったように、まともなバトルができなかったりするのだ。そのため、それぞれの女の子のスケジュールをきっちり把握しておくことが、このバトルシステムの最大のポイントと言えるぞ。

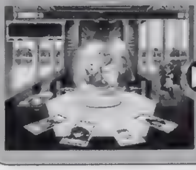


▲召喚されたギャルたちは、それぞれ得意の武器で戦うのだ。実にいろいろなギャルが用意されているぞ。

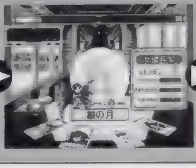
まずはバトルの流れを理解しよう！

バトルはまず、ルーレットで時間を決定することから始める。時間によって、ギャルの能力は大きく上下するので、この時間の決定はとくに重要といえるだろう。あとはランダムに選ばれた４人の中から１人を選んでGO！

まずは時間を決定



召喚ギャルを選ぶ

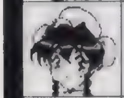


これでバトルもバッチリ! 召喚ギャル大図鑑

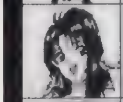
召喚できるギャルは全部で20人。現代や過去、未来といった、いろいろな世界のギャルが用意されている。ギャルたちは、バトルに勝てば経験値が貯え、一定数たまるとレベルアップするぞ。気に入った子だけを育てるのもいいが、敵に召喚されたときのことを考えると均等に育てていったほうが　。

●**高崎貴美子**……女子高生（２年生）。家庭の事情でちょっとグレていたが、剣道部の先輩に更生させられて立ち直る。カバンを使った攻撃など、接近戦を得意とする。召喚するなら学校に行く前のAM7:00〜8:00と遊んでいるPM5:00〜11:00の夕方から夜にかけてが比較的普通に戦える。

●**鼓綿沙緒梨**……広告代理店に勤めるキャリアウーマン。趣味は愛車でドライブすること。ＯＬだけに規則正しい生活しているので、AM7:00〜PM11:00までと幅広く戦える。中でもPM7:00〜9:00までは、ディスコで踊っているのでとくに調子がいい。武器もパソコンやルージュなどＯＬらしいもの。

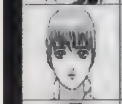


●**高中さなえ**……とっても優しい看護婦さん。子供好きで面倒見がよく、病院の人気者。でも、同じ病院の医師に言い寄られて困っているらしい。職業柄スケジュールは不安定で、召喚するならAM8:00〜10:00かPM1:00〜2:00がオススメだ。注射器やメスなど、医療器具を使った攻撃をするぞ。

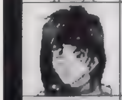


●**島山早紀**……現在売り出し中の新人アイドル。日々写真集やＴＶコマーシャル、コンサートと忙しい。それゆえスケジュールはかなり不安定。召喚は、仕事中のAM9:00〜11:00、PM2:00〜6:00、PM9:00〜AM0:00にするといいぞ。間接攻撃の音符攻撃（？）はカワイイのでオススメ。

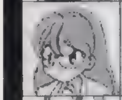
●**泉祥子**……他人とつるまない一匹狼の硬派な走り屋さん。職業が不明だが、夜中以外なら比較的どの時間でも普通に戦える。とくにバイクで走っているPM3:00〜11:00までがかなり調子がいいぞ。攻撃はもちろん、バイクやヘルメットなどを使ったものを得意とする。



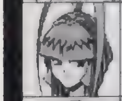
●**エリコ　C−88**……名前からもわかる通り、未来の軍事戦闘用サイボーグ。月軌道上の宇宙要塞「敦皇」の要塞防衛兵器隊員として配備されている。サイボーグのクセに、ちゃんと睡眠を取るらしくAM7:00〜PM2:00、PM9:00〜11:00以外は調子が悪い。バトルでは強いので活躍してくれるぞ。



●**リトルジィ＝絵山**……アストロノーツ、と聞けばカッコイイが、実はいわゆる宇宙の修理屋さん。火星軌道上に浮かんでいる気象衛星ステーション「ナイパス」の外壁修理工員をしている。PM3:00〜10:00は睡眠中なので、それ以外の時間なら大丈夫。どちらかというと接近戦が有利。

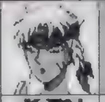


●**ブリジット＝フー**……見た目はカワイイのに、実は未来のマッドサイエンティスト。変な生物などを飼育するのが好き、という困った性格。バトルでもその生物が活躍してくれるぞ。科学者なのでスケジュールは不安定。あえて言うなら、AM8:00〜PM1:00の間が調子いい。



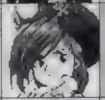
●**モーリン＝サビィ＝鳥羽**……陰鬱で無機的な現実世界に嫌気がさし、仮想現実空間に生きがいを感じる、バーチャルレディース。レディースはいつの時代でも同じなので、やはり夜型。召喚はPM10:00〜AM6:00にするのがいい。武器だけは未来らしく電磁木刀を使う。接近戦が得意。

●**シャギー＝マイヨール**……ゲーセンで遊ぶのが好きな格闘娘。未来のゲーム「ヴァーチャルギミックバトル」がとくに好きらしい。見た目からはわからないが、実は虎に変身するワータイガー。調子がいい時間はPM0:00〜AM1:00と幅広い。基本的には拳法使いなので、接近戦が得意。



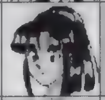
●**ルヤ・ングバァ**……原始時代のアマゾネス。女の身でありながら、部族の中では優秀な戦士。バッファロー狩りが彼女の日課。実は生活が思ったより規則正しいので、AM5:00〜PM7:00までの時間が調子がいい。武器は弓を使うので、どちらかというと間接攻撃が得意なのだ。

●**和気咲海**……平安時代（と思われる）の除霊師。見た目からもわかる通り、早く言えば巫女さんだ。朝から夕方までは神が宿っている洞穴で、ミソギと祈祷を日課としている。召喚するなら集中力が高まっているAM6:00〜PM8:00の間がいい。武器はおふだなので、やはり間接攻撃をさせるように。



●**ブランディ＝コニャック**……中世の女海賊。もともとは、コキ使われるだけのただの下っ端だったのだが、ボスが死んでしまったため何故か船長になった。調子がいいのはAM11:00〜PM2:00の間だけ。それ以外に召喚すると苦戦をすることに……。武器は半月刀なので、接近戦がいいぞ。

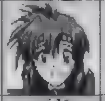
●**リフリィ＝サミガン**……趣味が岩風呂に入ること、という錬金術師。しかしその実体は、昼間は優しい学校の先生だが、夜になると何故かマッドサイエンティストに変貌する二重人格者。どちらかというと夜よりAM9:00〜ＰM5:00までの昼間の方がいい。バトルでは間接攻撃をメインに。



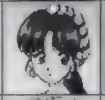
●**一色ほたる**……日本昔話に出てくるようなマタギの女の子。１人山小屋に住み、狩猟生活を送っている。唯一の楽しみが熊を狩って、熊鍋を食べること。朝から夕方にかけては狩りに出かけているので、召喚するならAM5:00〜PM5:00がいい。弓を使うので、間接攻撃をメインに戦ったほうが有利。

●**ミリガルド＝ファンヘン**……ちょっとドジな魔法学校の研修生。魔力などの潜在能力は高いが、なにせ呪文の成功率が低いのでガッカリ。お子さまだから夜は早い時間から寝ている。召喚するなら絶対AM11:00〜PM6:00の間にしよう。魔法のホウキで戦う姿が、けなげでカワイイ。

●**オルフェル＝デ＝ドミオン**……ファンタジーの世界の住人。冒険家として世界を探索している。昼から夜まではダンジョンを探索しているので、このAM11:00〜PM10:00の間に召喚するのがよい。彼女自身の職業はプリースト。直接攻撃より間接攻撃の魔法で攻撃しよう。



●**サニー＝キー**……戦場を渡り歩いていた女傭兵。とはいっても、肝心の剣の腕はあまりよくないらしく、失敗ばかり。現在はある城で兵士の訓練をしている。そのため夜はちゃんと寝ているので、召喚するなら訓練中のAM8:00〜PM10:00を狙うといいぞ。やはり剣士なので、接近戦でいこう。



●**タニア＝キラソース**……バロンという名前のキマイラを飼っている猛獣使い。今はサーカスでバロンとともに働いている。AM5:00〜10:00、PM1:00〜2:00の間が調子いいので、召喚するならこの時間がベスト。武器は鞭だが、間接攻撃ならバロンが攻撃してくれるのでオススメ。

●**ヨルン**……その美しい歌声で、人々を惑わす海の魔物セイレーン。彼女はモンスターなので昼間は海の底で眠っている。そのため召喚するならPM7:00〜AM7:00の間にしよう。攻撃も接近戦には向かないので、必ず間接攻撃で。彼女の歌攻撃が命中すると相手は眠ってしまうのだ。

ポイントQ&A

Q：最初はいいのですが、ある程度進むとバトルに勝てなくなります。何かいい方法はありませんか？

A：ギャルたちは召喚される時間によって、多少能力が上下するのは知っての通り。基本的には昼から夜（PM1:00〜PM7:00）にかけてが、ちょうどいい。キャラによっては、能力がアップするギャルもいるぞ。ただしヨルンなど特殊なキャラは逆に夜でないと能力を発揮できないので注意。

探偵神宮寺三郎
未完のルポ

ハードボイルドなストーリーが魅力の本格派ＡＶＧ
今回は捜査を進めるうえで、重要なポイントを伝授！

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	データイースト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月29日		

©DATA EAST 1996

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＦＣで人気の高かった探偵ＡＶＧ（あえて推理ＡＶＧとはいわないでおきたい）、「神宮寺三郎」シリーズ。ハードボイルドを地でいくドシリアスなストーリーが、その最大の魅力といえるだろう。このＰＳ版もその辺はバッチリ。プレイ後に、良質の映画を見たあとのような余韻を残してくれることは間違いない。と、そんなシリアスなゲームでありながら、サブゲームはコミカルでまたいい感じなのだ。こういう推理クイズ集みたいなゲームが出ても、おもしろいかもしれないな。（うきき木公山脊）

捜査の基本はネバり！ しぶとさ！ がポイントなのだ!!

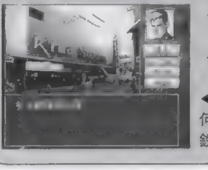
ハードボイルド探偵ＡＶＧ『探偵神宮寺三郎』。現実感あふれるストーリーでユーザーを引き込んでくれるこのゲーム、攻略（？）のポイントは「とにかくしつこく調べること」だ。これさえ忠実に守っていれば、テンポよく存分にシブいストーリーを楽しめるはず。「探偵は足で稼ぐ」このゲームでは、それが絶対の真実なのだ！

◀しぶとさを要求される局面も、実はけっこうあるのだ。

捜査に詰まったときには……？

とにかく同じコマンドをしつこく繰り返す！

このゲームでは、何度も同じコマンドを繰り返すことで、フラグが立つことが少なくない。というより、何らかの場面で詰まってしまったとしたら、それが理由の大部分だろう。というわけで、詰まってしまったらその時点で調べられるところを、しつこいくらいに調べまくる。同じメッセージが出るまで繰り返せば、どこかに突破口が開けるはずだ。



◀同じところを何度も調べる。鉄則中の鉄則。

各人のクセを最大限に活用する！

同じメッセージが表示されるまで、あちこち調べ尽くした。それでもストーリーが進展しない……。そんなときは、神宮寺ならタバコを吸う、洋子なら髪をかき上げるといった具合に、各人のクセを実行してみるのだ。例えば神宮寺なら、たとえタバコを吸えない場所にいても吸おうとすることで、何かを思い出すこともある。ダメもとでやってみよう。

◀人それぞれクセが違って、これもおもしろい。

思い切って場所を変えてみる！

前述した２つの方法を実行したけど、それでもストーリーは進まない……。泣きたくなっちゃうけど、あきらめる前にもう一度だけ最初から調べ直そう。もしかすると、その場面では本当に何も起こらないのかもしれないのだ。ここは思いきって、その時点で行ける他の場所に移動してみよう。そこにこそ、何らかの解決策が用意されているかもしれないのだ。

◀別の場所に、解決策があったりもするのだ。

推理クイズ「謎の事件簿」でキミの推理力をチェック！

御苑洋子編

こちらは初級編。容疑者も２人しかいない。密室殺人のトリックを解き明かすのが目的だ。

◉事件のあらましはこうだ

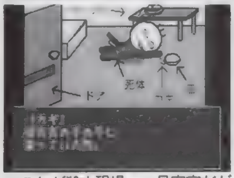
事件は冬山のペンション。密室で殺人事件が行われたのだ。事件の状況から、犯行はペンション内部の者によるものとして捜査が開始された。死因は腹部へのナイフによる一突き。部屋には鍵がかけられていた。被害者の手にはヤケドの痕があり、その手にカギがのっていた。また、被害者の近くにはろうそくの溶けた跡と、何らかの燃えかすが少量落ちていた。

◉推理のポイントはココ！

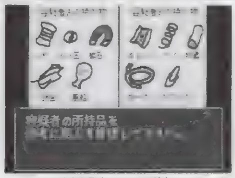
密室殺人事件だが、殺害現場にはかなりの手がかりが残されている。これらを細かく解析することから始めよう。まず、部屋の扉。これはポストのついているタイプで、小さなものであれば、ここから部屋の中に投げ込むことも可能だ。また、被害者の手のヤケドの痕。近くにあったろうそくの溶け跡と少量の燃えかすから、これらが関係していると考えられる。あとは、テーブルの脚についた細かいひっかきキズ。これは、何か堅くて細いものでこすった跡と考えるのが妥当だろう。

推理の手がかり

- ●被害者の手のひらにヤケドの痕
- ●テーブルの脚になぜか細いキズ
- ●被害者の近くにろうそくの溶けた跡
- ●被害者の近くに何かの燃えかす



▲これが殺人現場。一見密室だが、実はけっこういろんなところに手がかりがある。けっこう楽勝!?



▲これが容疑者２人が持っていた道具のすべて。この中から犯行に使われた道具を見つけよう。

神宮寺三郎編

こちらは上級編。殺人事件の全貌を暴くのが目的だ。容疑者は全部で４人いるぞ。

◉事件のあらましはこうだ

ある嵐の晩。別荘に友人を呼んで、宝石を見せびらかしていた１人の芸能人が殺された。死体が発見されたのは翌日の朝で、別荘からおよそ200メートル離れた海に突き出た岩の上に放置されていた。第一発見者はさちえで、すぐに別荘の皆に連絡。その後、警察に電話しようとしたところで何者かに薬をかがされ、倒れている。また、被害者の持っていた宝石も、いくつか盗まれている。

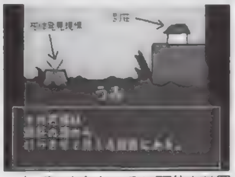
◉推理のポイントはココ！

まず、死体発見現場から考えてみる。前日は嵐の晩であったにも関わらず、危険を冒してまでこのような場所に放置したのはなぜか？ ヒントは、この死体の発見現場と宝石箱が開いているのに、すべて宝石が盗まれなかった点。

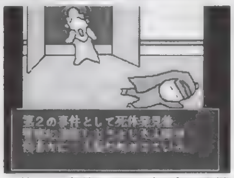
実はこの「神宮寺三郎編」は犯人当てのキャンペーンが行われるのだ。ソフトに同封されているアンケートハガキに犯人名を書いて送ると、正解者の中から抽選で1000名に「神宮寺三郎特製システム手帳」が当たるぞ。くわしくはゲームのマニュアルを見てね。

推理の手がかり

- ●死体は海面に突き出た岩の上に放置
- ●手当たりしだいに宝石が盗まれている
- ●第一発見者はさちえ その後何者かに襲われている



▲なぜこんなところに死体を放置したのか。一番の問題はここだ。この理由がわかれば……。



▲第２の事件。これが、宝石盗難事件に直接結びつく。２つの事件に共通して一番得する人物は!?

ポイント Q&A

Q．プレイしていると、知らない事件がいつの間にか解決していたりして、ストーリーの前後関係がつかみにくいことがあるんですけど……。
A．このゲームでは、場面に応じて主人公をチェンジすることができるのは知っての通り。このとき主人公をあっちこっち取り替えていると、知らない間にその主人公が事件を解決していたりして、話がつながらない場合もある。なるべく主人公は１人に絞って、あまり変えないでストーリーを進めていくことがゲームを楽しむコツだ。

©Core Desin Limited. ©Sony Interactive Entertainment Inc.

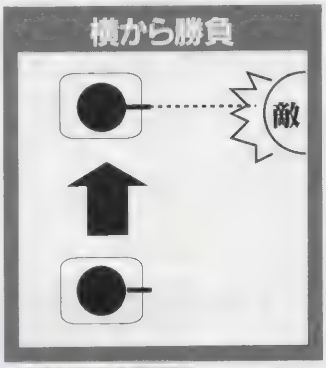
シェルショック

ジャンル	STG
メーカー	EAV
発売日	10月25日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

激難ミッションを突破するために…

チェック1◉砲台の回転を使いこなせ

このゲームの最大の特徴は、戦車本体の向きとは別に砲台の向きを変えられる点だろう。砲台は90度横に向け、相手の横を駆け抜けざまに1発お見舞いするのが、一番利用頻度の高い攻撃法だ。状況をわかりやすく図解すると右図のようになるので、左図のような接近法しか知らなかった人は、要チェックだぞ。



◀▼敵と向かい合ったまま距離がつまるので、反撃も喰らいやすい。

こうなる！

◀▼敵の横を駆け抜けるような感じなので、反撃はほとんど受けない。

こうなる！

チェック2◉武器の特性を知ろう

戦車に最初から装備されている武器は2種類ある。バランスもよくて使いやすい大砲と、威力はないけれどもホーミング力が捨てがたい機銃砲。地表に設置された回転砲台などは、機銃砲でないと的確な破壊は難しいので、状況に合わせた使い分けを心掛けてみよう。

◀メインに使うのは、この大砲。威力も十分にある。

◀機銃砲は、威力はないけれど、ホーミング力が頼もしい。

チェック3◉慎重に攻めるべし

▲敵戦車が攻撃をしかけてくる前に、こちらからの攻撃をお見舞いする。ちょっと危険の伴うのがタマに傷。

川や沼が多いステージでは、不用意に砲台（視点）を横に向けていると墓穴を掘ってしまうことも。しょうがなく、正面から戦う場合には、敵を常に正面に捉えるようにレーダーで確認しつつ、少しずつ近づこう。こちらから攻撃が届くギリギリの場所（攻撃可能の状態は照準のグラフィックで判別できる）から攻撃すれば、反撃を受けることなく相手を倒せるのだ。

Twisted Metal

ジャンル	ACT
メーカー	SCEI
発売日	11月15日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	ナシ

ひけ！　撃て！　そして生き残れ！

ポイント1◉どのマシンが有利なのか

マイキャラとして選べる全12キャラは、個性派ぞろいなので目移りしてしまうけれど、一番使いやすいキャラはハンマーヘッドだ。なぜなら、この車体に装着された大きなタイヤなら、ダークサイド（トラック）などの重量級キャラを除くほとんどの相手を踏みつぶすことが可能なのだ。大味な展開のゲームにあって、衝突時にめっぽう強いというのは頼もしい限りだぞ。しかしスピードはやや劣るので、それが不満な人はアウトロウ（ポリスカー）あたりが向いていると思うぞ。

▶爽快さ、有利さ、どれをとっても、ハンマーヘッドにキマリ。

◀体当たりをかましたときに、相手を踏みつぶせるのはやっぱり魅力。的確にダメージを与えられるのだ。

ポイント2◉フィールドの作りにも注目

◀障害物に押しつける攻撃は効果的なのだ。

▶ピンチになったら、すかさずパワーを回復させる。

フィールドに落ちているアイテムはこまめに回収しておくこと。これができているかいないかで、後々大きく変わってくるぞ。また、2面以降で登場するエネルギー回復ポイントは無駄使いせず、まさに爆死寸前に使うようにするのが理想的。エネルギー回復ポイントはレーダー上では白い×印で表示されるので覚えておこう。なお、慣れるまでは障害物もやっかいな相手になるけれど、むしろこれを利用できるくらいの腕がほしい。自分と壁の間に敵を追い込む状況を頻繁に作れるようになったらしめたもの。壁を利用して的確なダメージを相手に叩き込め。

ポイント3◉一方的に撃ちまくれれば最高

小回りのきくキャラを使いこなす人は、イヤラシイ（笑）攻撃の達人を目指そう。遠くから狙おうとしてもなかなか攻撃は当たるものではないので、ある程度接近して相手の側面から攻撃する作戦を狙ってみる方が、いい結果に結びつきやすい。もし、下の写真のような2輪車の敵を追い回しながら撃つようなシーンになったら、絶対に振り切られないこと。撃ち込めるだけ撃ち込み、最後にはちゃんと（？）ひき殺してあげよう。この攻撃パターンを成功させないと、このゲームの魅力は語れないぞ。

▼小回りのきく車なら、背後からガンガン攻撃しまくろう。

▶逃げる相手をひたすら追いまくる。見失うなよ！

◀見事踏みつぶせれば、至福の瞬間を味わうことができる（笑）。

ポイントQ&A

Q：「シェルショック」では、ゲーム中に遠くまで見渡すことができません。マップ画面に切り替えながら移動するのも面倒なのですが…。

A：気づいていない人も多いけれど、自機戦車はマップ画面上でも移動することはできるのだ。マップ画面では目前の戦況や自分の砲台の攻撃方向の細かい確認はできないけれど、大雑把な位置や敵の配置状況を知るだけなら、これで十分。遠距離の移動をするときには、マップ画面上で行った方が便利なのだ。

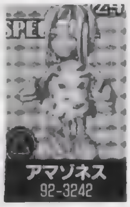
©1996 IDEA FACTORY, INC. ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

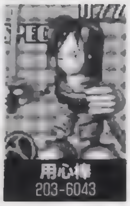
スペクトラルタワー

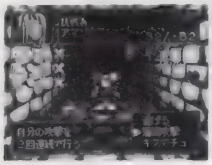
ジャンル	RPG
メーカー	アイティアファクトリー
発売日	10月4日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）

上級キャラに最強の剣! 鬼に金棒状態で どんなモンスターも怖くない!?

今回も上級職のキャラ番号を5つ公開するぞ。これらの職業が気に入ったら、そのまま使って冒険にのぞむもよし。たとえ気に入らなくてもいい必殺技を持っていたら、下で紹介している必殺技継承法を使った、最強キャラ作成の材料に使える。前号で公開した5つの上級職と合わせればバリエーションはさらに広がることだろう。ゲームの攻略にぜひ役立ててほしい。





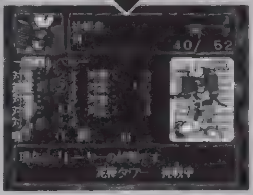


◀一番のオススメは、紅一点のアマゾネス。

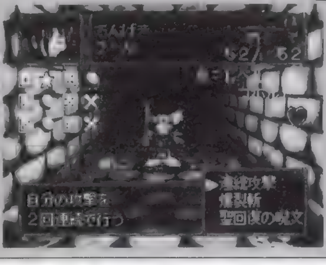
必殺技まで抜き取ってしまう!? これが真の能力継承法だ!!

前回の冒険中にやられてしまったプレイヤーキャラの死体を調べることで、そのステータスを引き継げる「能力継承システム」。実は死体を調べるときに、コントローラのL2、R1、R2ボタンのどれかを押していれば（メッセージが表示されている間も押し続けておくこと）、死体のキャラクターが持っていたものと必殺技を交換することができるのだ。

能力を継承する前に



▲能力継承だけをやった場合、必殺技に変化はない。ステータスアップだけでも十分ありがたいのだが。

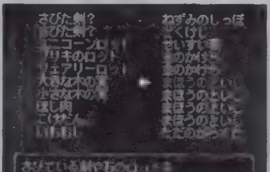


▶よけいな必殺技を便利なものと交換すると、さらに実力がアップ!

天上天下絶対無敵の最強剣!「天魔剣・流星」の作り方

このゲームには「天魔剣・流星」という名の最強の剣が、隠しアイテムとして用意されている。これは普通の武器のように宝箱から拾えるものではなく、特定のアイテムを決まった手順で使って“作る”ものなのだ。この剣を持っていると、それだけで絶対に呪いにかからなくなるほか、戦闘中に道具として使うとプレイヤーキャラのHPを回復することができる。1本所持しているだけで冒険がかなり楽になるぞ。作り方については右のチャートで紹介してあるので、そちらを参照のこと。

材料そのものが見つかりにくいので簡単には入手できないだろう。



▶材料集めが大変だが、苦労してできたときの喜びは大きい。

「魔法のといし」に「光る石」を使って「光るといし」を作る。

▼

「天魔石」に「光るといし」を使って「天魔のしゃく」を作る。

▼

「天魔のしゃく」にもう1つ「光るといし」を使うと「天魔剣・流星」に！

「天魔剣・流星」ができるまでの過程はこのとおり。材料のアイテムの中では「天魔石」がもっとも見つかりにくい。根気よく探すべし。

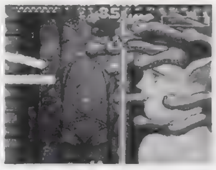
セクシーパロディウス

ジャンル	STG
メーカー	コナミ
発売日	11月1日（発売中）
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2Pプレイ可

ハッピーエンドを目指してレッツプレイ

◉『パロ』シリーズの「常識」をチェック

緑ベルで巨大化しているとき、青ベルの閃光が走っている間、赤ベルの光線に重なったときは、それぞれ自機は無敵状態になっている。青ベルは連続して取ることで3発まで効力をストック可能、赤ベルは1つ取るだけで3発の効力を利用できる。どちらも使いたいときを選べるけれど、パワーアップシステムがオートだと自動的にガンガン使ってしまうので注意。また、ゲームの難易度は、パワーアップやミスの状況に応じて、自動的に変化する。難しすぎるなら、わざと死んでみるのも手なのだ。



▶赤ベルの光線に重なっていれば、どんな敵に対しても無敵なのだ。

◀ノーミスで進むと、いつもとは違う激しい攻撃をされることも…。

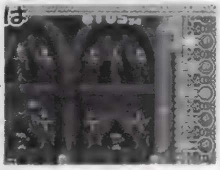
◉スペシャルステージへの扉を開け

各面のノルマをすべて達成すると、エンディングのあとにスペシャルステージが始まる。獲得数や破壊数を求められる面では、ミスしてもカウントは続けられるので、それを利用するのも手だ。6面は時間勝負なので、マジメにプレイしかない。幅の広いレーザーを撃ってくる敵は、倒すと残り時間が加算されるぞ。中ボスの砲台は、赤ベルを使うと驚くほど速く突破できる。ベストな場所も微妙なので、写真を参考にしてね!

ミスってもノルマは達成

▶ここは、重なっている時間だけコイン獲得数が加算される美味しい場所。できるだけ長くとどまろう。

ステージ6は真剣勝負



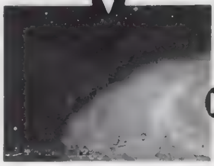
▶中央の砲台を破壊した後の隙間に、自機が入り込んでいるのがわかるかな? ここで赤ベルを使うのだ!

◉激難のスペシャルステージを制覇しよう

スペシャルステージを本気で攻略したいなら、自機選択も重要なポイントになる。敵をガンガン倒す必要があるので前方攻撃に優れていないと困るし、ベル合わせもしやすく、なおかつ数個のカプセルだけで手軽に使いやすい段階まで強くなる機体でないとクリアは難しい。初心者になら、「こいつ」などが一番向いているだろう。スペシャルステージの制覇には、スタート直後の的確なパワーアップも欠かせない。簡単な手順は左の連続写真で紹介してみたので、そちらを参考にしてほしい。このステージには、ベルを出すキャラもたくさん登場するので、赤ベルをフル活用するようにすれば、かなり展開が楽になるはず。自分なりのパターンを作ろう。

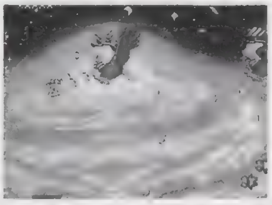
最初がカ・ン・ジ・ン

▼スタート直後はこの高さへ。背景を参考に、確認しておこう。

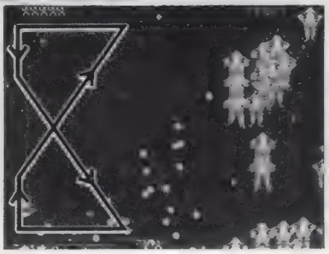


▲ここから攻撃すれば、攻撃をかわしつつ最初の編隊を叩ける。

◀そのまま一気にパワーアップするようにしよう。



▲このワシくんは、青い帽子なら破壊時にベル、緑の帽子なら青カプセルを出す。



◀終盤の最難関は、図解しているような動きで弾幕をかわそう。

ポイントQ&A

Q：「スペクトラルタワー」でちゃんと後ろから接触したのに、モンスターの先制で戦闘が始まることがあります。なぜなんでしょう？
A：それはおそらく、ドクロの模様が描かれた床の上でモンスターに接触してしまったためと思われます。ドクロの床の上で戦闘に入ると必ずモンスターの先制で始まるので注意しましょう。他の模様が描かれた床にもさまざまな効果が秘められています、余裕があるときに調べてみるといいでしょう。

©IVSテレビ制作 ©ポリグラム 1996 ©ATLUS 1996／AI 1996

ミニゲームも入っている心理ゲームを紹介！

それいけ×ココロジー ～心(ハート)が教える 恋・結婚・人生～

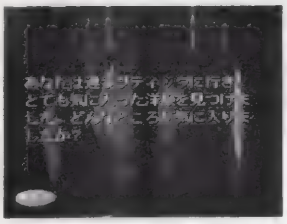
ジャンル	ETC
メーカー	ポリグラム
発売日	11月8日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2Pプレイ可

鍵を見つけて「ほんとのココロ」を…

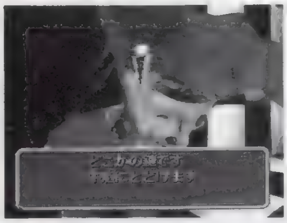
屋敷内のいろいろな場所に隠されている質問を探しだし、それに答えていくうちに本当の自分を知ることができる……。3Dで表現された室内をくまなく調べて、自分の深層心理がどんなものかを調べよう。質問にある程度答えれば、次の部屋への鍵が入手できて先に進めるぞ。

◀各部屋で見つけた鍵は、このようにテーブルに並べられるのだ。

◉部屋のあちこちにキミへの質問が……



◀特定の場所を調べると、1カ所につき1つの質問が出される。



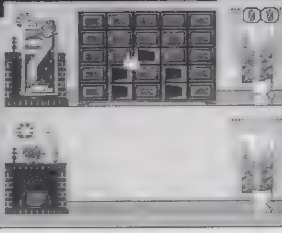
▶質問に答えていくうちに、自然と鍵が手に入るぞ。

屋敷内は10の部屋に区切られており、それぞれの部屋ごとに「人生」などのテーマが設けられている。しかし、その部屋の質問に答えていって鍵を入手しても、その部屋のテーマがどんなものだったのかはプレイヤーにはわからない。次の部屋の鍵を入手し、屋敷から出ることによって初めて、質問に答えた部屋はどんなテーマだったのかがわかるのだ。また、テーマがわかるのと同時に、プレイヤーの深層心理も、ここで初めてわかるようになっている。これは、その部屋の質問に対する答えに、ゲーム開始時に行われた性格テストを合わせたうえでの診断なのだ。

実は、こ～んなミニゲームもあるのだ！

このゲームには、心理ゲームだけでなく、PZG、ACT、RPGのミニゲームが3つ入っている。どれも質問を探しているときに偶然見つかることが多いので、ミニゲームだけを探そうとはせず、心理テストを探すついでにと考えよう。しかし、ミニゲームをクリアしておかないと、プレイヤーに出される質問が少なくなってしまう。よりカンペキな心理分析をしてもらいたいのなら、がんばって全部のミニゲームをちゃんとクリアしておこう！

◀ミニゲームは鍵を探しているときに偶然発見できることが多い。



▶ミニゲームの1つ、PZG。頭を使って、うまく扉を全部閉めよう。

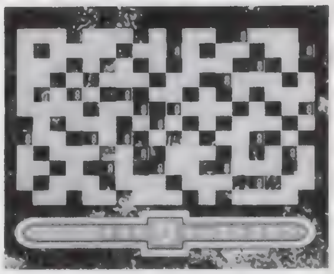
どこから手をつけていいかわからない人のためのHOW TO!

デジクロ

ジャンル	PZG
メーカー	アトラス
発売日	11月1日（発売中）
価格	¥4,900
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

どこから手をつけるか、それが重要だ！

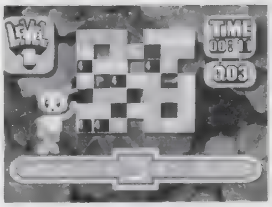
古くから親しまれてきた文字パズル、クロスワード。この「デジクロ」は、その中でもちょっと特殊な虫食い型のクロスワードなのだ。よくあるタイプのヒントから単語を想像して当て込んでいくといったものとは、見た感じが似ているわりに、攻略法が全然異なる。それをつかむことが、まずは重要だ。



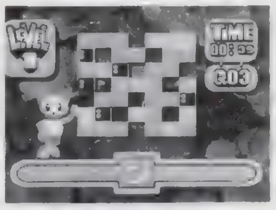
▶こんな厳しげなクロスワードも、とっかかりさえつかめれば、解くことは可能なのだ。

ポイント1◉同じ文字が続くところから

このゲームでは、下に表示されている文字を当て込んで、単語を作っていくというのが攻略のポイントとなる。とはいえ、何も考えずに文字を当て込んでいっただけでは、砂漠で1つの砂粒を探すようなもの。途方もない労力が必要なわりに、実りも少ないのだ。ここは、わかりやすいところから手をつけるに限る。もっとも簡単なのが、2つ以上同じ文字が続く列。この列は、文字数が少なければ少ないほどわかりやすいぞ。こうして少しずつでも埋めていけば、その先も考えやすくなるのだ。ただ、埋める場合は確実に。間違っているとより面倒になってしまうぞ。



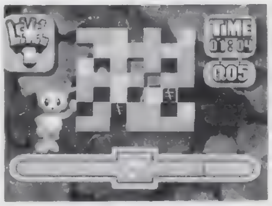
◀まずは左下。下の文字群から当てはまるのは「カ」のみ。



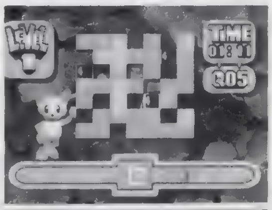
▶次に左上。「ン」を入れれば「インカン」という単語に。

ポイント2◉文字数の少ないところから

次に目を付けたいのが、文字数の少ない列。例えば2文字の列なら、下の文字のストックを見てみれば、大体何通りかに分けられるハズ。ストックが「ア、カ、サ、タ」というものだったら、考えられるのはアカ、カサ、カタ、サカ、タカ、アタといったところだろう。あとはこれを順番に当てはめて、他の文字列と見比べながら、どれが一番しっくりくるかを考えればいいわけだ。ここで疑問に思われるかも知れない、「アタ」という単語について。この場合は、あだ（仇）という読みになるのだ。濁点はあってもなくてもいい、ということも忘れずに。



◀右中央辺り、「カ」のあとにはやはり「キ」が正解



▶「キ」が決定したから、その左には「セ」しか入らない。

電撃PSではみんなの質問を大募集

人は愛するモノのために命を懸け、戦います。ところが、愛とはまた、はかないモノ。自分の愛が通じずに、枕を涙でぬらす……。そう、そんなことも多いことでしょう。でも大丈夫。電撃PSはそんなアナタの味方です。愛するゲームがクリアできない。うまい攻略法が見つからない。そんなときは、電撃PSにSOS。きっとアナタの満足いく回答が得られることでしょう。そう、本誌のライターはゲームを愛するエキスパート。どんなゲームでも、愛を持って取り組んでいます（……いるハズ）。そうやって見つけた攻略法を、出し惜しんだりすることもありません。だから、ゲームの質問、当コーナーへの意見など、おハガキをガンガン送ってください。編集部一同、首を長くしてお待ちしてます。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

それいけ×ココロジー／デジクロ

ポイントQ&A

Q：「それいけ×ココロジー」には、心理分析のほかにミニゲームもあるそうですが、これのほかにもおまけ的要素はあるのでしょうか？　よくばりなもので……。

A：そういう、よくばりなプレイヤーでも安心。もちろん、ほかの要素も盛りだくさんに入っているぞ。2Pプレイモードや、みんなの相性が見られるモード、さらにはバイオリズムまでこのゲームには入っている。まさにパーティゲームとしては最適といえるゲームなのだ。

ウラワザデータベース Ver.3.9

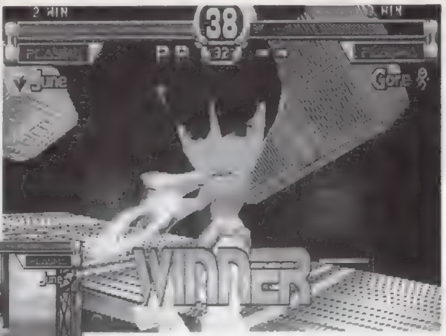
力及ばず倒れた勇者に捧ぐ究極の呪文。それはウラワザ。

人は、ウラワザのみにて生きるにあらず。という言葉通り、たまにはウラワザを使わずに遊んでみるのも悪くはないだろう。でも、ウラワザは人類が生みだした最高の文化なのさ。ああ、ウラワザはいいねぇ。

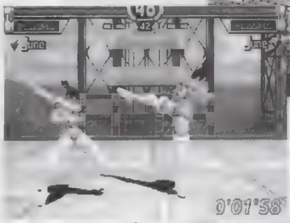
LV80 スターグラディエイター

■顔の大きさが変わる

カプコン初の３Ｄ格闘ゲーム『スターグラディエイター』にキャラクターの顔が巨大化してしまう、いわゆる「顔デカモード」が隠されていたのだ。やり方は、どのモードでもいいので、キャラクターを決定したらゲームが開始されるまで✚右＋Ⓧ＋◎＋□を押しっぱなしにしておけばＯＫだ。顔だけじゃなく足首も巨大化し、なんとも妙なキャラになってしまうぞ。また、このときコマンドを✚左＋Ⓧ＋◎＋□にすると、逆に顔と足首が小さくなってしまうのだ。ちなみに１ラウンド終わると元に戻ってしまうので、続けて遊びたい場合は、ラウンド間ごとにコマンド入力しないといけないぞ。



▲今の３Ｄ格闘でなぜか流行している顔デカモード。しかしこのゲームの場合、キャラが濃いためあまりかわいくないかも……。

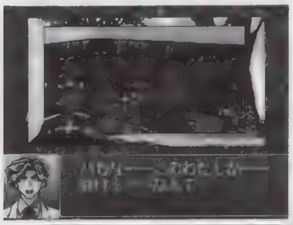


◀わかりにくいが、顔ミニモード。１ラウンドで戻ってしまうので、ラウンドごとにコマンドを。

LV50 爆れつハンター まあじゃんスペシャル

■対戦スキップ

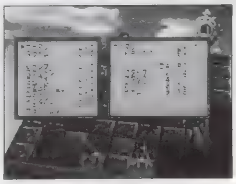
ストーリーモードで、対戦するキャラの会話シーンの最後になったらＬ１＋Ｒ１＋✚左＋◎を押しっぱなしにする。これで、麻雀の対戦シーンを飛ばして、先に進めることができるのだ。取りあえずストーリーだけを見たい人は、上記のボタンを押したままずーっとながめているだけでＯＫ。そのままエンディングまで一直線なのだ。


◀ボタンを押しっぱなしにしておけば、見てるだけ。

LV50 怪獣戦記

■オートモード

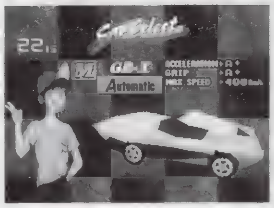
発売されたばかりの『怪獣戦記』から、対戦モードの操作をＣＯＭに任せてしまうというウラワザを紹介しよう。まずは対戦モードを選び、マップを決定したら、キャラ配置の２Ｐ側の最後のキャラを決定するとき、Ⓧ＋L2を押しながら決定すると１Ｐ側がＣＯＭ操作になる。また、コマンドをⓍ＋R2を押しながら決定にすると２Ｐ側がＣＯＭになるぞ。この方法を使って両方をＣＯＭにすれば、フルオートで戦わせることも可能になるのだ。


▲ここでコマンド入力。ＣＯＭの操作で戦術を学べ！

LV50 マッハGO! GO! GO!

■隠し車を簡単に使う

車の選択画面になったら、Ｌ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２＋Ⓢ＋✚下を押しながら△を押す。これで、アント号、射速号、流星号、オウガ号、ＧＲ－Ｘの５つの車が使えるようになるのだ。中でもＧＲ－Ｘはすべてにおいて最高の性能を誇る悪魔の車。この車を使えば簡単に優勝できるぞ。ただし、セーブはできないので、レースをするごとにコマンドを入力する必要があるぞ。



▲鬼の速さのＧＲ－Ｘ。スピードだけじゃなく、グリップ性能も抜群。

LV50 オウバードフォース

■いきなりレベル99

最初からゲームを始め、艦長の名前入力画面になったら「すごくえらいひと」と入力。この時点ではなんの変化もないが、続くブリーフィングシーンで艦長の名前がなぜか「へんしん」になってしまい、いきなりレベルが99に。

LV20 幻影闘技

■隠しキャラを使う

どのキャラクターでもいいので、エンディングを30回以上見る。これで、バーサーカー、マリー、鋼の３人のキャラを使えるようになる。難易度や使用キャラは問わないので、じっくり時間をかけてクリアしていこう。

ウラワザ大募集なのだ!

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ　ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館５階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03－5281－5232

これが豪華賞品だ!

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80　：　8,000円分のおもちゃ券
LV50　：　6,500円分のおもちゃ券
LV20　：　4,500円分のおもちゃ券
LV０　：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／東京都　コロ助mkⅡくん。LV50（４名）／秋田県　絶倫くん、千葉県　斉藤載行くん、島根県　阿部靖くん、熊本県　夢未くん。LV20（１名）／埼玉県　チョロくん。

レイジレーサー

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

猿人から人間に進化したように、ゲームも年月がたてば怖ろしいほど進化するモンです。今回の『レイジ』はそんな気分になっちゃうの……。

走るぜ!
オイラの愛車は
超アムロ
といってもニュータイプじゃないぜ
なにもかもが
パワーアップ!
その1

●ワタシだって、勝てるんですぅ～

何か重大なことが起こる日をXデーというのですが、毎年12/3はナムコが放つXデーということになりそうです。ファンの皆様（もちろんそれ以外の人も）御存知のとおり、今年もまた例のごとくアレがやってくるんです。しかも今年のアレは今までとは違い、「GP」とかいうモードがあり、長く遊べる（前2作品が短命だったというわけではありませんが）というではありませんか。「そろそろ『リッジ』にも飽きたね～」なんどと恐れ多いことをつい口走ってしまったアナタ。そんなアナタのためにこのゲームはあると言えましょう。なぜならっ、タイトルが『レイジレーサー』となり、まったく別物として生まれ変わっているからなのです。でも、シリーズとしてのテイストはしっかり残っています。これはVガンダムからGガンダムへと変わったあの大きな転換に似ている、と思うのは私だけでしょうか。多くの人はまだ『レイジ』をプレイしていないのでわかりにくいと思いますが、ちょっとプレイして見れば、コースデザイン、グラフィック、そしてドリフト感が今までの雰囲気とはかなり違うことに気づくでしょう。そしてもうひとつ。前2作品、とくに「RRR」は、ドリフトができない人やネジコンを使わない初心者の人にとっては敷居が高く、「曲がれない、ぶつかる、勝てない」というゲームでした。しかし、この『レイジ』は違います。最初のうちは簡単に勝てるんです。「起伏が激しく、シフトチェンジが必要」とか雑誌の情報を読む限りでは難しそうに思えますが、実はドリフトやネジコンを使わなくても、そして初めて走っても1位になれる。それが『レイジレーサー』なのです。でもそれは、最初だけなんですけどね。

▼テクいらずで簡単に1位になれる。でも、こんなもんで終わるほど甘くないのだ。

走るぜ!
オイラの愛車は
超アムロ
といってもニュータイプじゃないぜ
なにもかもが
パワーアップ！
その2

●いっぷぁいお金を、稼ぐんですぅ～

金、金、金!! 世の中、お金です。お金があれば慰謝料だって、示談金だって、いくら要求されても大丈夫です。この『レイジ』でも実はプレイヤーのテクニックよりも、お金がものをいう場合があります。どうしても勝てないときには、チューンナップをしたり、ニューマシンを購入してライバルをたたきのめすのです。このマネーゲームが『レイジ』のシステムの大きな核となる部分で、初心者の人でも金にものを言わせて速いマシンに乗れば十分勝てる要因となっています。マネーパワーで強くなるといえばRPGがありますが鉄の鎧を鋼の鎧に買い替えるようなパーツの組み替えが『レイジ』にはありません。お金を払って車のレベルを上げるというのが、『レイジ』でのチューンナップの概念です。このチューンナップによってどれほど強くなるのでしょうか。世の中にはレベルが上がっても強くなったかどうかわからないRPGなんてのがあり泣かされるものですが、『レイジ』ではチューンナップすると格段にパワーアップし、それまで勝てなかった車にも簡単に勝てるようになります。でも、このお金さえあればなんとかなる（露骨な表現ですが）というヌルイ黄金期は、いつまでも続くわけはありません。片山右京がウィリアムズのマシンに乗ってワールドチャンピオンになれるかといわれれば……。まぁ、そんな感じで、そのうち強力なマシンに乗っても勝てない時期がやってきます。そして別のマシンを試そうとしてもお金がない、仕方なく下のクラスでせっせと稼いで、やっと手に入れたマシンが実はそれほどでもなかったりして「大損こいた～!!」なんて…。いやぁ、マネーゲームには危険がつきものなんですね～。

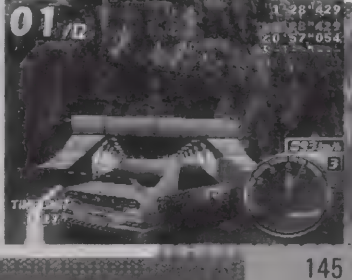
▼最初は安い賞金しかもらえないけど後半になれば、ガバガバと大金が手に入るぞ。

走るぜ! オイラの愛車は 超アムロ
といってもニュータイプじゃないぜ
なにもかもがパワーアップ! その3

●ホントはとっても、ムズイんですぅ～

法外な金を要求されて車を買い、いざ走ってみるとコーナーは曲がれない、直線で追いつけない。大金をかけてチューンナップしてもライバルの車にちぎられる。「なぜなの？　どうして？　あのコースじゃあんなに生き生きしてたのに…」。でもそれはアナタのせいでも、愛するマシンのせいでもありません。『レイジ』には車とコースの相性があり、今までのようにどのコースでも速い車というものは存在しないのです。これは車の個性を重視したことと、シフトを落とさなければ急坂が登れないというリアルな（ごく当たり前の）実車感覚を目指したコンセプトが要因です。トップギアのままで走り抜けた旧作はフィクションとしての爽快感があるゲームでしたが、『レイジ』はリアルさとライバルカーとのバトルが熱いゲームになっているのです。ドリフトにしても、やりかたは同じですが立ち上がりの感覚が違い、はっきりいえば「すっきりしない気持ち悪さ」が感じられます。もちろんこれは旧作に比べてですが…。『「リッジ」はドリフトである』という定義があるとすれば、『レイジ』とタイトルを変えたのもうなずけます。前に書きましたが、ドリフトやネジコンを使わなくてもいい、お金さえあればなんとかなる、そんな『レイジ』は旧作よりもつまらないのでしょうか。いいえ、決してそんなことはありません。クラスが上がりライバルカーが強くなるほど、アナタはやめられなくなるはずです。それに上を目指せばやはりドリフトもネジコンも必要になってきます。最初はイージーな印象を受けても、徐々に『レイジ』の本当の姿が見えてくる絶妙なバランス。最後に待っている真の姿をアナタの目で確かめてください。

▼ドリフトの立ちあがりに、カウンターをあてすぎるとフラフラに。コレは慣れが必要！



レイジレーサーはじめて物語

走るぜ! オイラの愛車は 超アムロ
といってもニュータイプじゃないぜ なにもかもがパワーアップ! その4

●次もやっぱり、期待しちゃうんですぅ～
「リッジ」という名を捨て、新たな方向性を提示した「レイジレーサー」。果たして今後はどうなっていくのでしょうか。今回、レースクイーンをオープニングに登場させ、ギャルな雰囲気をちょっぴり出したことを考えると、数々のレースクイーンを◯◯しまくる18禁レースゲーム「レ◯◯レーサー」(R指定の「RR」)なんてのが……あっ、これは忘れてください。気を取り直していきましょう。「レイジ」の欠点をあげるとすれば、パッと見が地味ということではないでしょうか。走っているときはそのスピード感やアップダウンであまり気にならないんですが、これが写真のように止まった画面で見ると、やはり暗い印象を受けます。「RRR」の南国ムードあふれるコースのように、視界がひらけた明るいコースを追加した「Ver1．2」というのはどうでしょう。これだと「RRV」になるので、タイトルに「リターンズ」とでもつければ「RRR」になりますしね。また「レイジ」ではオリジナルカーといっても、チームロゴが描けてボディカラーが変えられるだけですが、自分でマシンのフォルムやコースがデザインできる「リッジレーサーツクール」みたいなソフトが出たら一生遊べますね。路上にレースクイーンを配置して、1人はねたら何ポイントとか決めて…うわぁ、映画の「デスレース2000年」みたい。あれ、ちょっとまてよ、はねるのを助けると解釈すれば「レスキューレーサー」。これも「RR」になるぞ。と、いろいろ考えていくとネタはつきないけど、ホントのところ、もし次回作が出ればいったいどんなゲームになるのか予想がつきません。「レイジ」だって、いい意味で裏切られた作品だと思いますし…。

▼こんなお姉様が、コースいっぱいに出てくるギャルレースがやりたいですぅ～(本心)。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（痘）

教育にわるい

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

ども、ワタシ、中国の陳あるヨ。電撃コラムスはニホンのコラムでは最高峰あるヨ。…文末に「あるヨ」とつける中国人を、本当に見た人はご連絡ください。

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。こんなオチてない風上旬先生に、ファンレターをください。

★ライパチくん
〜似顔絵ばばあの怪〜

電車内で似顔絵ばばあを見た！　こないだ中央線で隣りに座ってた老女が突然こちらを向き、スケッチブックを取り出し、いきなりオイラの横顔をスケッチし始めた。まったく意味がわからん…。しかも、動くとどうも描きにくいらしく、そのままの体勢をキープせよともとれる無言の圧力をかけられ、描きおわるまでずっと動けなかった。トホホ…。てなワケで今回は前回の続き「２Ｄ」と「３Ｄ」のゲームグラフィックについての話題ですぞ〜。…ムックですぞ〜。

その昔、わが日本国でＴＶ放映が開始された頃、それまでの映像文化の担い手「映画人」の人たちは「ＴＶで毎日違う番組を放送するなんてできっこない」といっていたそうです。しかし放送技術の進歩により、現在ではこんなことは当たり前のこととなっております。ね。

３Ｄも同じようなもので、今ではバンバンとゲームに使われています。いい時代になったなぁ…。僕はポリゴン関係の仕事は恥ずかしながらやったことないので、３Ｄ絵を作る手間とか苦労とかは、よくわからないのですが……聞くところによると、やはり大変みたいです。「ドット絵より難しいよ」なんて意見も聞きます。反対に「ドット絵派」の人たちに聞いてみると、「３Ｄ絵なんて座標に点打つだけのことだろ。絵の知識もあまりいらなそうだし。ドット絵の方が大変さ」という意見だったり…う〜ん、ドット絵もいわば点を打つだけのことなんだけど。

でもまあ、３Ｄ絵は動いてなんぼの絵だと思うので、見るときは主に「動き」を観察してしまいます。でもあれだけの点と面のキャラの体重移動を考えつつ、重心をとったりタメとかヒキをつけるのは大変な作業でしょうねぇ。この辺りは絵の知識というかアニメーションの知識がものをいうところでしょうね（モーションキャプチャーは別）。うわ、ばばあの話なんかしてるからもう行数がないよ。もっと書きたいことあったのに…てなワケで結論。２Ｄと３Ｄどちらもよいとこあるので、ケンカせずに仲よくね。という話でした（完）…オ、オチてない…。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

もうすぐ、恐怖の年末進行（締め切りがとても早くなる）なうえに、レビューの本数も増え、仕事を抱えているので恐怖してます。

★ポリゴンとアニメ絵の相性について（その2）

前回は「日本で受けるアニメ絵はポリゴンと相性が悪い」ということを説明して、さらにそれに対して「メーカーが2つのアプローチをしている」と書いたところでスペースが尽きてしまったわけなんだけど、今回はその続き。

まず、前回で述べた3次元（ポリゴン）とアニメ絵の相性が悪い理由を簡単におさらいしておこう。

アニメ絵は、輪郭線が（たいてい）あり、影は（たいてい）グラデーションではなく、そして平面の上で気持ちよく見えるようにデフォルメされている。それに対して、ポリゴンでは普通に演算すると、輪郭線は存在せず影はグラデーションで表され、モデルは実写に近く（レンズに近い）、アニメに見られるようなデフォルメは難しい。結果として、どうもポリゴンを使うとゲーム画面から浮いたアニメ絵の女の子が入り交じって登場するゲームになってしまう。

さて、これを解決するためのアプローチが今回の本題なわけだけど、今、メーカーは2通りの方法を使っている。1つは、『ダンシングアイ』『闘神伝』『サイキックフォース』などに見られる「表面に張るテクスチャやモデリングを工夫してアニメ絵らしく見せる」という方法。つまり、強引に2次元のモノを3次元モデルにしちゃうという方法だ。こりゃあちょっと考えただけでもムチャな気がするよね。もともと2次元で書かれていて、3次元にできないはずのモノを3次元にしちゃうんだから、とてもできそうにないように思えるけれど、これが実はできる……というより、すでに現実に3次元にしているものがあるのだ。

それがフィギュアモデル。いわゆるガレージキットもこれの一種だ。このフィギュア（見たことある人も多いと思うけれど）、おおよそアニメのとても3次元になると思えないような代物から3次元のデータを作っているワケ。しかも、このフィギュアは、できのいいものなら、本当にどう見ても「アニメのイメージそのもの」。ところが、このフィギュアやガレキ（と略されることが多い）は、完全に3次元で、輪郭線もなく、影も一部の特殊なものを除いてはグラデーションになっている。つまり、簡潔にいえば「フィギュアのようなモデリング」をすれば、実際にアニメのキャラクタのイメージをポリゴンにすることは可能なわけだ。問題点としては、まずモデリング（ポリゴンキャラクタを作る段階）のレベルでいうと、フィギュアでは非常に微妙な曲面を作り出すことが可能だが、ポリゴン数がせいぜい数千しか扱えないゲームマシンでは、そんな微妙な曲面を出すことは困難なこと、さらにテクスチャの精度の都合でフィギュアの塗装ほど微妙なモノが作れないこと。次に、アニメのフィギュアはだいたいにおいて1つのポーズをある角度の範囲から見たときにカッコよく、ほかの角度から見てもそれなりに見えるように調整されている。つまり、ポリゴンのように、どこからでも見ることができて、なおかつアニメーションさせるようなことまでは考えていない作りなのだ。だが、これらの問題は明らかに解決可能。そして、この「フィギュアのようなモデリングをする」というアプローチはまだまだ始まったばかりなので、今のところあまりできがいいとはいいかねるけれど、『ダンシングアイ』や『サイキックフォース』で、それなりの結果が出つつあるのは確かだろう。

さて、もう1つの方法は、いわば「アニメと相性のいいモデリングでゲームを作る」方法だ。これは具体的には、『ＦＦⅦ』や『ワイルドアームズ』に見られるような、従来型のゲームでも使用されてきた、いわゆるＳＤキャラ（3頭身程度の寸詰まりのキャラクタ）をポリゴンとしてモデリングして、ゲームに使用する方法。この方法に関しては、実は筆者は否定的だったのだが、『スーパーマリオ64（任天堂64）』と『ＦＦⅦ』の体験版で実際に見てからは「想像以上にＳＤキャラはポリゴンと相性がいい」ということがわかり、それなりに使える方法であると考えられる。なにせＳＤキャラは、従来型のゲームのイメージから、それほど離れなくてすむし、ポリゴンの持つ、独特の強いリアリティのせいで「かわいさ」がなくなっては困る場合に有効なうえに、記号性が強く（キャラクタの判別がしやすいということ）、ポリゴン数も限界を超えないし、テクスチャ容量も比較的小さくて済む。しかもアニメキャラとも比較的相性がいいのだから、極めておいしい方法といえる。というわけで、前者の「フィギュア風モデリング」と並んで、この「ＳＤキャラ方式」は、これからかなりはやるのではなかろうか。

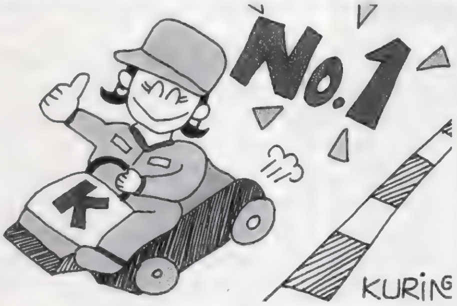
さて、そんなワケでアニメ絵とポリゴンの相性について2回に渡って見てきたわけなんだけど、このアニメ絵とポリゴンの相性という問題もそう遠くはなく解消してしまいそうな気がする。というのも、すでに映画の世界では「オールＣＧの映画」が作れるご時世だし、ＣＧムービーの技術の発達も猛烈だから、アニメ側に、逆にＣＧの要素がこれからはどんどん流れ込み、アニメ側がポリゴン側に近づき、ポリゴン側もその技術を取り入れ、デフォルメとかの処理までできるようになる…というのが近い将来の結果なのではないだろうか。まあ、その結果がはっきりと見られるのは…次のプレイステーションぐらいまではお預けなのだろうが、だいたい、「次のプレイステーション」が出るのは…97年の末？　それとももっと早い？　技術の進歩を考えると、このテーマの最終形が見えるのもそう遠くはないような気がする。

イラスト／あいざわひろし

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

イラスト／よしきくりん



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ RCGならおまかせよん。

★F１ファンにたまらない夢の対決実現か!?

今年も残すところ１カ月とちょっとになりました。日に日に寒さを増し冬の到来ももうすぐそこまで来ているみたいですね。ここで、久しぶりに『ときメモ』情報をお届けします。まずは、一番近いところで12月5日に「月刊ときめきメモリアル No.５」が発売になります。これは今まで発売されたＣＤ盤（ＣＤドラマ・ボーカルコレクション・サウンドコレクション・サントラ盤等）の〝100万枚突破記念号〟としてクリスマスカラーに彩られピクチャーＣＤになるそうです。しかし、それにしても100万枚突破というのもスゴイですよねぇ、実際に仕事している本人がビックリしちゃっています。これもみなさんの暖かいご声援のお陰ですね。それから、年末の12月21日には『ボーカル・ベスト・コレクション３』が発売になります。中には、様々な組合せの二人が歌っているデュエット曲等も収録されています。ちなみに私たちが歌った曲のタイトルは「恋愛講座」。さぁ、私が誰とデュエットしているかは聞いてのお楽しみぃ〜!! …にしておきましょう。感想などを聞かせてくれるとうれしいです。

先日ラジオ番組で今や売れっ子のデュオ〝Puffy〟（パフィ）に会いました。彼女たちは、けっこうゲーム好きらしく『ときメモ』の話でとっても盛り上がってしまいました。ウラワザも教えてあげたらこれまた喜んでくれて、いやぁ本当にオチャメな２人組でした。

さて今回のレポートですが、またレース物登場で『アイルトン・セナカートデュエル』。ゲームレポートの前に少々Ｆ１について語っちゃいたいと思います。カーレースの最高峰Ｆ１が日本ＧＰとして鈴鹿サーキットで開催されるようになって今年で早10年目を迎えました。思い起こせば私の車好きが高じて'89年〜'91年にはＦ１ドライバーの方々にインタビューというラッキーな仕事もしました。それもＪ.アレジ、Ｇ.ベルガー、Ｒ.パトレーゼ、Ｔ.ブーツェンという豪華な顔ぶれ…。私は個人的に天才ドライバーのＡ.セナもファンだけど、喜怒哀楽が激しくっていつも自由奔放な走りを見せてくれたＮ.マンセルの大ファン。ご存じの通り、今やセナもいないしマンセルは引退してしまったしで２人の走りは見れず淋しい限り。でも、うれしいニュースとしては'97年に日本人初の元Ｆ１ドライバー中嶋悟率いるチームがティレルと契約し、高木虎之介がスポット参戦でＦ１デビューすることが決定。ホント来年が楽しみだなぁ。さあ、Ｆ１を語ったらと一っても長くなってしまいこのページでは足りなそうなので、ここらで本題のゲームレポートへ。アイルトン・セナとカートで対戦ができるゲームといえばファンにはたまらないですよね。カートならではの押しがけスタートでこれまたドリフト、ドリフト…。セナ・メモリアルデータモードではセナのプライベート写真も見ることができるし、全国のカートショップのデータも調べられるしで一石三鳥（！）のゲームだわ。何だかカートにチャレンジしたくなっちゃったなぁ。レースの基本は、カートにあり!!

★ドット絵描きと雨の空。そして鉄のカタマリ

最近唯一の洗濯のできる日、すなわち土・日曜日が雨に降られるケースが多いような気がするのですが、心の底にやましい部分があるせいか、冗談でも「日頃の行いが悪いんじゃない？」とかいわれると、「今なら瞬獄殺が…使える！」と思えるくらい、黒いパワーが全身にみなぎる瞬間を体験します。自分が自分を信じられないところを他人に指摘されるというのは、かなりツライですね。う、話がそれましたが、先週の日曜日、11月３日の文化の日は、ぜひとも晴れて欲しい日でした。

あ、プレステのエキスポではありませんのであしからず。この日は例年通りなら、航空自衛隊入間基地の航空祭が行われる日だったのです。が、あいにくじっとりと染み込むような雨、雨。前はパンツァーな仲間から「明日行くん？」とか電話があったのですが、最近はこちらから連絡しないせいか、めっきり情報が途絶えてしまいました。がっくし。結局、当日はたまっていた洗濯物や雑誌の原稿もあったので、航空祭には行かず、せめてNEWSで見ようと思っていたのですが、これが全然はじまらない。やっと航空機が映ったと思ったら、画面には米空軍のＦ16。なんで？　どうやら飛行禁止空域で、イラク軍のレーダーに捕捉（機内では「ボクたち狙われてまーす」の警報、実戦なら次の瞬間、地対空ミサイルが飛んでくる）され、当然の報復として瞬獄殺の代わりにミサイル攻撃をしたらしい。うむぅ。２日たった火曜日のNEWSでは、日米合同演習が千歳あたりで行われたところをみると、「今年は中止だったのだろーか…？」と思えるのですが、真実がわかりません。ちぇ。

さて、んでは自衛隊の航空祭とは、どういうことをするのでしょうか。おととしに行った入間祭を例にあげて説明しましょう。まず自衛隊機の地上展示。年不相応なバカ高い「キャメラ」を持ったガキンチョ…もとい！　熱心な航空機ファンが、写真をバシバシとります。そしてお楽しみ、部隊グッズの販売。部隊マークの入ったキャップやステッカー（最近はスラングでザップスとかいうらしい）は、そこいらのショップではなかなか購入できない、レアなアイテムがいっぱい。そして、航空祭といえば、なんといってもブルーインパルスに代表される、飛行展示！　これです。自衛隊の主力戦闘機Ｆ15イーグルが百里基地から飛来するのが、だいたい午前11時くらいなので、アフターバーナーの爆音がすきっ腹に響きます。それから入間といえばＣ－１輸送機を運用する輸送部隊があり、名物の編隊を組んだままの離陸などもかなり圧巻です。ほかにも陸自の空挺団による、パラシュート降下も行われるのですが、これが楽しくて、毎年１人、おそらく演出でしょうがギリギリまでパラシュートを開かず、子供とかに「あーっあれあれ！」とか騒がれたりします。

普段10時間以上もディスプレイとにらめっこしていると、ブルーインパルスによって紺碧の空に描かれる、大きなハートマークが恋しいですね。とりあえず、ナムコの『エースコンバット２』に期待かな。

林田篤プロフィール

よく電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
最近はカットのおおの君と、さすらいのさむらいのとむらいらしい。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座～第５期　日本一のゲームの街

今年もプレイステーションエキスポへ行ってきました。だんだん規模も大きくなって、ＰＳ人気の盛り上がりを反映しているようです。もう11月だというのに会場は大変な熱気で、汗だくになって見て回りました。各社の営業さんも夏みたいにＴシャツ１枚というワケにはいかず、かなりバテていましたね。

今年はアメリカで開催されて世界規模の話題となったエレクトロニクス・エンターテインメント・エキスポ（Ｅ３）の日本版が同時に開催されるというので、内心かなり期待していたのですが、準備が十分でなかったのか本場の雰囲気にはほど遠く、ちょっとがっかりしてしまいました。まあ、今回は第一歩で、デジタルエンタテインメントの教育的・文化的な側面を育てていきたいという趣旨なので、今後に期待したいと思います。

さて、いよいよ「秋葉原の歴史編」もクライマックスへと入ってきました。今回は昭和55年「ゲーム＆ウオッチ」が発売となり、秋葉原が本格的にゲームの街へと変貌をとげ始めたところからです。

若い読者の方の中には「ゲーム＆ウオッチ」といっても現物を知らない人もいらっしゃるかもしれませんね。大きさはポケットサイズの電卓くらい、「ゲームボーイ」の表示部と同じくらいの液晶パネルと操作用のボタンがついていました。現在の「ミニ・テトリス」と同様に１つのモデルには１つの（しかもシンプルな）ゲームしか入っていませんでした。ゲームをしないときには時計として使えるというのが売りで、簡単なアラーム機能もありました。

「ゲーム＆ウオッチ」は任天堂が電子玩具メーカーとして一般に認められた、という点でもエポックメイキングな商品でした。もともと任天堂は花札やトランプ、麻雀牌といった古典的な室内ゲーム用品の老舗だったのです。「ゲーム＆ウオッチ」発売以前にも「ラブ・テスター」といったアイデア玩具や光線銃、初期のＴＶゲーム等を発売していたのですが、どれも大ヒットには至らず、当時の玩具業界では「一発狙いの変わった会社」という程度の評価でしかありませんでした。

当然、「ゲーム＆ウオッチ」発売当初は玩具流通にもなかなか受け入れられず、任天堂は販売ルートの確保に奔走しました。実はこの頃の状況が「初心会」をはじめとする独特のＴＶゲーム流通ができあがる下地となったのですが、この辺りの話は別の機会として（裏話としてはおもしろいのですが、キリがありません）、秋葉原の方に戻りましょう。

この「ゲーム＆ウオッチ」を秋葉原に導入したのがヤマギワでした。ホビーショップとしては、まだまだ新参者だったヤマギワと、販路を探していた任天堂が「一緒にがんばろう！」と「ゲーム＆ウオッチ」のヒットに賭けたのです。まあ、任天堂の東京支社（本社は京都ですから）が秋葉原から歩いて10分という立地条件も関係本文② 12Q MG-KL →11↓15あったかもしれませんね。

テント（！）作りの仮設店舗にワゴンを並べただけのホビーショップの店頭で「ゲーム＆ウオッチ」の実演販売が始まりました。５千８百円という当時の玩具としては高額なプライスと知名度の低さで、出足こそちょっと鈍かったものの、ビル火災から人を救助する「ファイアー」が大ヒットし、またたく間に品切れ続出の人気商品となりました。翌年の夏商戦では池袋の大手百貨店の玩具売場の販売記録を塗り替え「ゲーム＆ウオッチ」売上日本一の記録を達成したのでした。「やりましたよ！　池袋の百貨店を抜きましたよ！」と報告に来たときの当時の任天堂の担当さんの笑顔が今でも忘れられません。ＬＳＩゲームの登場から２年足らずで秋葉原は「日本一のゲームの街」になったのです。

当然、柳の下にドジョウが何匹という業界です。各玩具メーカーはもちろんのこと、電卓メーカーまでが「ゲームつき電卓」を売り出すようになって、秋葉原はどの店の店頭でもＬＣＤ（液晶表示）ゲームのワゴンが並ぶようになりました。外国製の怪しげなコピー商品が流入し始めたのもこの頃です。

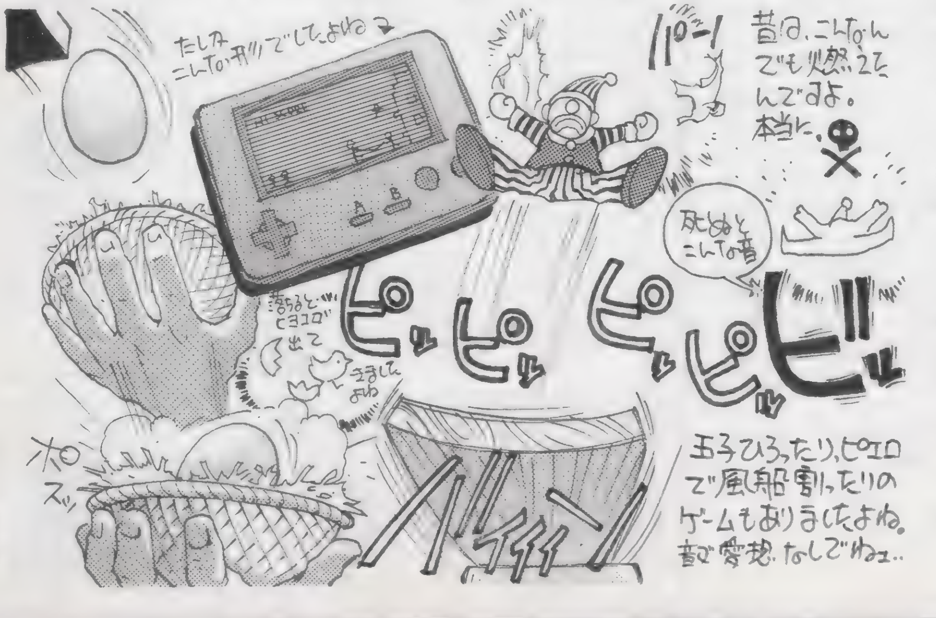
これと並行して第２次ＴＶゲームブームが始まりました。それまでのＴＶゲームが単機能型だったのに対し、カセット式でゲームが交換できるモデルが登場しはじめたのです。

これはアメリカでアタリ社が発売した「アタリＶＣＳ」というカセット式のＴＶゲーム機が大ヒットしたからなのです。このヒットは全米の経済に影響を及ぼすほどの事件となりました。これを見て国内の玩具メーカー各社はこぞってカセット式ＴＶゲーム機の開発に取りかかりました。

口火を切ったのが昭和56年エポック社の「カセットビジョン」でした。４ビットＣＰＵ(！)という低い能力ながら、豊富なソフトのラインナップでそこそこのヒット商品となりました。

アメリカのアタリ社の成功を聞き、「カセットビジョン」のヒットを見て、カセット式ＴＶゲーム機の開発競争に一層の拍車がかかりました。玩具業界のみならず家電メーカーや新進パソコンメーカー、外資系の企業までが乱入しての第２次ＴＶゲーム・バトルロイヤルが勃発しました。リングは当然「秋葉原」です。

■次回はいよいよ真打ち「ファミリーコンピュータ」が登場します。「日本一のゲームの街」が「ＴＶゲームのメッカ」へと脱皮していきます。お楽しみに。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

まんが/岩瀬さとみ

最後に勝つのは奴隷魂レベルの高い人でしょう。悲しいことも苦しいことも、好きなことのためなら笑ってクリア。そんな魂が大事なのです。さあ、今回も一緒にレベルアップいたしましょう。

PSの奴隷はアニメチャンネルのタメだけにケーブルTV加入を考えちゃう(一部アダルトチャンネルのタメでも…)、プレイステーション、またはゲームでズビズバな貴方にお送りする、ガッテン猿吉うききっ空中3回転な読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて(描いて)あて先明記でポストに入れるだけ。どんなハガキでもOKよん。雑誌掲載はピースかも。

奴隷の Doreinodo

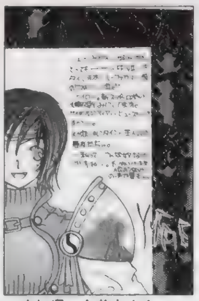
が～ぶらぁ～ガブラッチョ！　こんにちわ！　キミはどう？　ボクはめっきりこんな感じ。頭の中で「DPSど」っていう単語がグルグルしてるよ。あっはッはっ。あ、「DPSど」っていうのはPSの奴隷の略ね。もう、最近そんなこと言われなくてもわかってるよ…と寒くなってハートも震えてたりする貴方に、高熱融解グランドキャニオン11ページでお送りしてます！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム専門誌では無敵！　たくさん載せてます。が、逆にハガキがこなかったらどうしようとビクビクチキンです。コケー。

やっぱり何かがやってくる そのときのための奴隷です

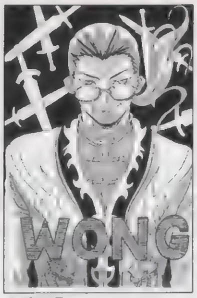
といっても何がやってくるのかサッパリです。最後はやっぱり世紀末救世主伝説ですかねえ。わーい。

▲大阪府　KENさん：走るのです。きっと。走り抜けるのです！

▲青森県　沙亜夜さん：かなり、汗が……今度見せて下さいね。

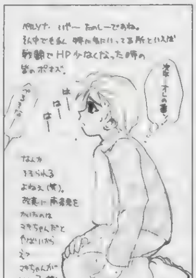


▲高知県　寿花丸さん：ソフトってちょっとしたことで買っちゃうもんです。



▲愛知県　カシューさん：悪人顔がステキなウォンさん。剣かっこいいですよね。

▲香川県　安倍茂樹さん：ククク……それじゃぁレッド13にも激突な過去が？

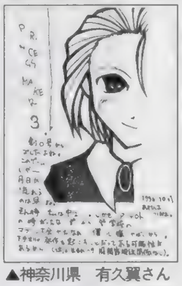


▲秋田県　丸岩小人さん：いいかもです。じゃあ、今度はエリーで（笑）。

▲大阪府　みそみそさん：かわいいですよ。クシュクシュってしたい感じです。

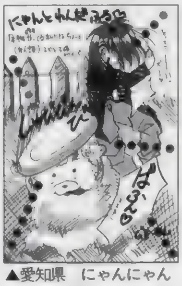
▲埼玉県　ANNA♥Kさん：ステキな構図です。3人がイキイキしてます。

▲京都府　魚唇さん：不幸なお姉さん。でも服は…よく見ると全身タイツ。



▲神奈川県　有久翼さん：早いですよね。あっというまでした。遊べます。

▲大阪府　柏田秀紀さん：ポリタンは時計。動きそうで怖いかもです。



▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：バカでも本物にはかないません。

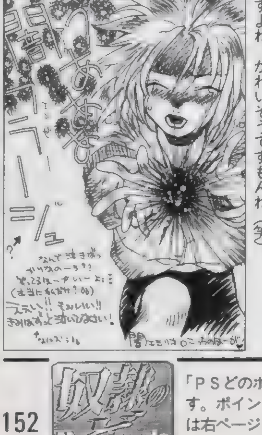
▲福岡県　蒼月さん：したものです。お話もどことなくHでしたし。

◀秋田県　まいまいさん：そうなんですよねぇ…デキを見てからですかね。1作目は良かったですし。

◀福岡県　毛の雲さん：「トワシン」続編きませんかねぇ？　いい作品だけに期待してみたいです。

◀京都府　暁若葉さん：足の大きなところが、ベリーキュート。落書きとか似合いますよね、「ペルソナ」。

◀北海道　遠坂流斗さん：いいヤツですよね。攻撃、回復、両方兼ね揃えてますから。鼻血は？



◀北海道　香月りんさん：泣かしてるんじゃなくてですよね。かわいそうですもんね（笑）。

◀埼玉県　TERAさん：次です。次の「ナムコミュージアムVOL・5」です。待ってましたぁ！

◀大阪府　キョーコさん：アヤセにプリクラはもうピッタリすぎです。交換してるでしょうねえ。

◀静岡県　秋河織斗さん：「ブシドー」なかなかスゴくなりそうです。延期しただけに期待大。

「ゲームに惚れるのは、異性に惚れるのとまったく違いますよね（笑）。好きな人と一緒にいてドキドキするのも好きですが、真夜中に1人でウォーとか言いながらゲームでドキドキするのも格別です。その辺を同格で比べちゃうあたりが既に私もめっきり奴隷ですねぇ。1人遊びとしては、読書とか、ハガキ書きとか、ビデオ鑑賞とかイロイロあるじゃないですか？　でも私の場合ゲームがなかったら、こんなに長い時間1人で遊んでいるようなことはなかったんじゃないかなぁ……なんて。あぁもう、グチャグチャですが、私にはゲームとの出会いがとても大きいモノだったってことを言いたかったわけです。終」香川県　柊さん：

ゲームの持つ娯楽性ってスゴイですよねぇ。まあ、なんてったって総合芸術ですから（そうじゃないソフトも多いですけど）。熱スギです。特にRPG系の匂いのあるモノ、TVの中にいるキャラたちと会話している気分になれるモノは格別ですよね。異性や友だちとのつき合いも楽しいとは思いますが、ゲームとのつき合いも楽しい。どっちが大事と聞かれてちょっとだけ悩んでしまうとしたら、そんな貴方は、見事奴隷仲間です。

「クリアしなくてはいけないハードルをミスりました。とある試験なんですが、けっこうマジ入れて受けたのに、あっさり落ちました。泣きそうです」神奈川県　兵庫優さん：

しょうがないですよ。試験は運もありますから。それよりも大事なのはこれからです。もしも本当にその試験が貴方のかなえたい夢への1歩なら、何度でもあきらめずに受けるしかないと思います。人生、やり直しはいくらでもできます。あとは情熱です。自分の楽しいと思うことをするために、ガンガン前進あるのみです。自分を取り巻く環境が味方してくれなくても、戦うしかありません。まあ……やれるところまでやってみて、考えてみても、泣く泣くあきらめなきゃいけない、状況を受け入れなければならない場合もあるんですけどね…。あまり詳しいことが書かれていなかったのでその辺わかりませんが、とにかくガンバッてみてください。

「RCG（「RRR」とか、「首都高バトル」）を遊んだ後に、本物の車を運転するとかなり危険って話はよく聞きますが……やっちゃいました。愛車を潰しちゃいました。これ病院で書いてます。あぁ死ななくてよかったっていうお話でした」茨城県　ミグさん：

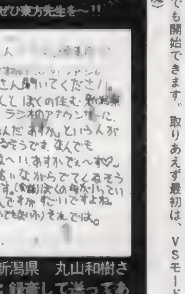
本人が入院で済んだのも良かったですが、人身事故じゃなくて良かったです。RCG好きは気をつけましょう（笑）。本当に。マッハマジで。ね？　後悔ですみませんから。

ロボコン0点な人

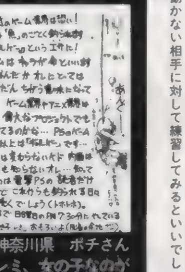
その名は東方不敗

あなたの最高のガンダムは、まだ初代ですか？　の巻（田）

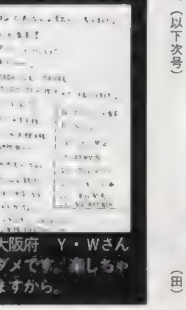
今年の冬はやっぱり『新スーパーロボット大戦』で決まりですな。やっぱ、私の心の中では「最高のガンダム」である「Gガンダム」の存在が大きい。今回は宇宙編と地上編の2つのストーリーがあるんだけど、宇宙編のストーリーベースが2番目に好きな『Vガンダム』というのは、私にとって完全にダメ押しです。このゲームのために『Vガンダム』と『Gガンダム』をもう一度ざっと見なおしましたよ。それにしても、『Gガンダム』は今見ても熱い。いや、熱すぎる。思い起こせば1年と半年前、それまでまったく見たことなかった『Gガン』の全話VTRを借りたのが最初の出会い。借りたVTRをまる1日かけて一気に見てしまったくらいハマった。近所迷惑も考えず大音響で流しっぱなし、シュバルツの死に涙するわ、師匠の死に至っては感動のあまり半分気絶しそうになるわで、まさに嵐のような1日であった。あのムチャクチャ加減はゲームでもしっかり再現されているので、期待大ですぞ。そうそう、電撃といえば『第4次～S』発売当時、流派東方不敗を表紙にしたことがあるという強者（?）なのだから、今度はぜひ東方先生を～!!



▲新潟県　丸山和樹さん：録音して送ってあげてください。



▲神奈川県　ポチさん：レミ、女の子なのがです。狙った？



▲大阪府　Y・Wさん：ダメです。[illegible]いますから。

きましょう。また、ダッシュ弱攻撃で相手を端に叩きつけたら、その後ダッシュ弱攻撃が何度も入り続けます。最初は、画面の端でひたすらレバー前と弱攻撃ボタンを連打してみるというのもいいでしょう。それだけでも、運が良ければ結構つながったりします。何度も練習してタイミングを覚え、最低連続3回は入れられるようになれば、かなり強くなれます。ちなみにこの連続技は、合間に立ち弱やミドルコンボを入れることで、さらに増えていくようだと意識して練習してみるといいでしょう。しかし、変につなげようと意識しても、なかなかつながらないもんで、実際どこまで入るかは確認できてません（誰かして下さい）。また、この連続技は画面端で相手を（端に向かって）投げた状態からでも開始できます。取りあえず最初は、VSモードで動かない相手に対して練習してみるといいでしょう。（以下次号）

オレもGガンが最高だ。でも未だにGガンを認めない！　なんて人もいます。悲しいです。ね。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。でもそろそろ近いなんてウワサも……？　とりあえずハガキ送る価値ありです！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメベシ。

読めないだろうけど「あすか」攻略・[illegible]田可莉奈[illegible]4[illegible]／可莉奈の[illegible]技についてですが、これまでは特殊なものばかり紹介してきたので、今回は基本的なモノを紹介していきましょう。可莉奈の場合も、他のキャラ同様しゃがみ弱連打からしゃがみ強を入れ、いずれかの必殺技、またはダッシュ攻撃へ繋ぐというのが最も安定しています。馴れないうちは変にカエルを意識せず、バイオ・インパクトを中心に攻めていくといいです。ただし、バイオを単発で出すのは危険なので、暴発には十分注意しましょう。ある程度馴れてきたら、しゃがみ弱としゃがみ強の間にミドルコンボ（レバーを前に入ながられ弱攻撃を2回）を挟んでみましょう。ミドルコンボの時点でバーニングゲージが溜まっているなら、そのまま2段目をキャンセルしてメガヒートに行きます。こういった基本的な連続技は、スキさえあれば狙っていけるようになってお

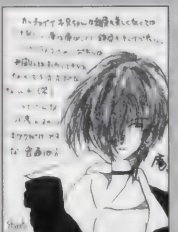
パブ行ってきてぇ……ねぇねぇ行ってきてぇ〜ん（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

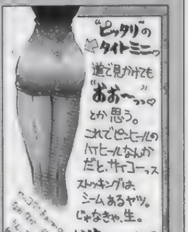
うちの近辺に「セーラームーンスターズ」というパブができたらしい。店名でなんか気になる向きの人も多いでしょ。よし、次号はこの店に突撃レポートしようっと（ウソ）。（中）

んじゃ、次号に引き続き『レッスルエンジェルス』の話ね。そういや、このゲームに関して最も重要な事実を忘れてたわ。じつはこれ、パソコン版は18禁なんだ。ま、Hといっても脱ぐ理由が「水着はぎデスマッチ」（笑）ってなもんで、脳天気なハダカだけど。でもこれは18禁だっつーことを忘れてしまうほど、ゲームとしての出来もイイってことなのよ。

しかしアレだね、このゲームのPSorSS移植って話はトンと聞かないなぁ。ゲーム性はもちろん、個性的なキャラも多いし、キャラ的にも興味をそそると思うんだけど。ま、出るか出ないかはともかく、PS版とかではこんなふうにしてほしいって希望はあるね。まずシステム面では、シリーズ通してのカードバトルから、『闘魂烈伝』のようなポリゴン3Dモノに変えてほしいな。でもACTじゃなくて、自分は簡単な指示だけ出すという「美少女レスラー列伝」っぽくしちゃうの。あとは勝ちポーズを用意して「ダンシングアイ」みたくセクシーポーズがぶり寄り！（笑）ほかにも雪なだれ式、スワンダイブなどの要素もあるとイイかなぁとか。いずれにせよ、『レッスルエンジェルス』登場希望ッス！



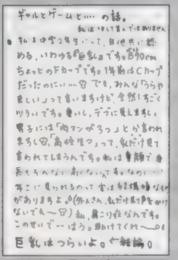
▲京都府　柴狼さん：そうですかねぇ。まあ芸術家もオタクですし。



▲愛媛県　たっぷさん：ハフゥ。ギリギリ。それがギリギリ。

▲長野県　楠本由貴恵さん：その娘のコトが好きなのもいい。

▲大阪府　砂之介さん：グッときますよね。大事です。足。



▲神奈川県　ぱんち山本さん：大変そうです。大きな悩みですよねぇ。

▲千葉県　小泉英夫さん：ほんのちょっと違うんですよ。きっと。

▲大阪府　いっきーさん：『メルティランサー』いいゲームですしね。

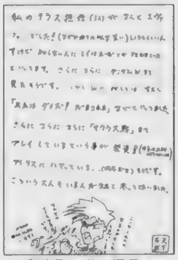
▲千葉県　TAZUMANさん：こっちの世界は……果たして……。

▲埼玉県　柳沢ユカさん：青春を考えちゃいますよね。たくさん。

▲広島県　偽友人さん：ニンニン、忍者、忍者でござる、の如月さん。

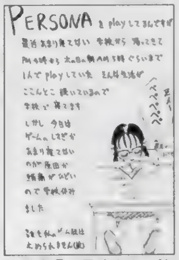
▲静岡県　安兵衛さん：画面中を飛び回りますか。山岡＝？　ノォォォォ！

▲愛知県　雪村こおりさん：イロイロ世話やいていそうです。

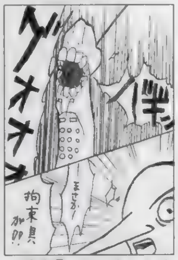


▲愛媛県　織田信長さん：床部はそんな大人ばかりです。トホホ。

▲東京都　吹田るみさん：まいったなぁ……でなく。おかわりはダメ？



▲兵庫県　昴流さん：静かなゲーム集中型。あまりムリはしない方が……。



▲千葉県　ケンさん：そうかぁ、あの中に……確かに口があるし。

▲愛知県　碧生晴透さん：かえる小僧はカワイスギです。使いたかった。

▲大阪府　伏屋サカツさん：イヤ？　そんな好きキライは許しません（笑）。

▲福岡県　蒼月さん：いいですよ。『パラッパ』。全年齢対象です。

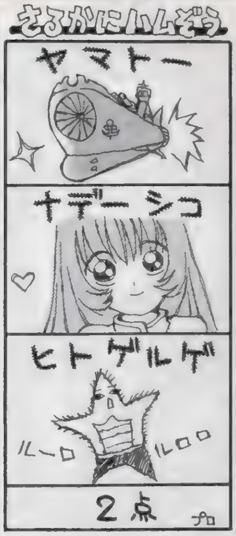
▲福岡県　うに頭さん：こうきたわけです。バランス取れてます。

▲青森県　児玉啓太さん：優美ちゃんなら言いそうなので採用です（笑）。

▲長崎県　川原瑞穂さん：そろそろ吼えてもらいましょう！　ね？

◀愛知県　AKIRA・Aさん：「3」は登場人物多いですし。「にとうしんでん」のキャラやナルさまなんかの登場も当然期待したいところです。そろそろ年末ですから楽しくなってきましたよね。

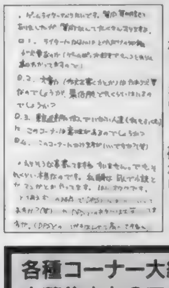
◀宮崎県　風水りあさん：非行に走らないようにするのはまだカンタンですが、4人ともいい大学に入れるのは至難の業。キャラは0Kなので『Ⅱ』を練りこんでさらなる進化を期待したい……んですけど。



まんが／風上旬（同年代じゃないとヒトゲルゲがわからないですってば。基本的にナデシコは超新しいんですけどねぇ……3点。）

★ゲームライター講座★

下のハガキで、いろいろ質問されてしまいましたが、そんなに深く考える職業でもありません。ただ、月給ではないので会社に行けば給料がもらえるってこともないです。手取りでいくらですか？　なんて聞かれると困ってしまいます。最初はもう…一般のバイト以下だと思ってても可。



◀京都府　柴狼さん：東京近郊在住者以外に意味はあるんでしょうか？　ない？　確かに。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気薄。「プリクラQ」プリクラで笑える写真を撮って、送って下さい。大人気薄。「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。

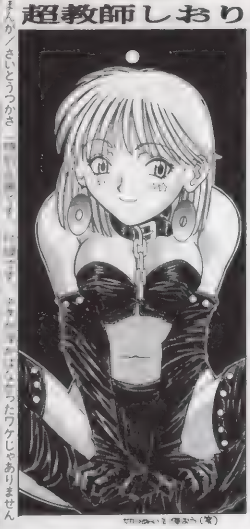
▲新潟県　高橋智子さん：1度聞いてみたくなります。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ＤＰＳどでは住所不明者の探索を６月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（５カ月も過ぎているっていうじゃないですか。ガーン）発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いてくださいですぅ（嫌）。

PSの奴隷特別付録

超教師しおり



まんが／さいとうつかさ [illegible]ったワケじゃありませんね？ 先生、疑われるとイヤなので書いときました）・イラスト／NDO

ランキング発表

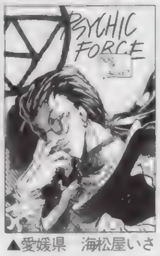
295:祥人
295:ＴＥＲＡ
280:矢渡
245:楠本由貴恵
240:雨宮五月
215:ごぢうり
200:２８８
195:貞雅
190:まいまい
185:小泉英夫
185:りるひな
180:湖山たみ
155:一郎あきら
155:多奈竜
155:唯津美影
140:田中将司
140:ちゃたろう
135:佳月ひろ
130:のぶすけ
125:ジョリ谷ピンタ
120:伊藤勇太
120:貴沙羅ゆう
115:安倍茂樹、稲村かほる、小栗徹也初号機、伊藤深海

●110:近江せにょ、児玉啓太、乃亜、幻夕貴、●105:鳥、ＴＯＭＹ、にゃんにゃんとやら、ヘルカオス、●100:おさＰ、椎名奈々、鈴城芹、砂之介、まみこ、●95:蒼月、柏田秀紀、木村吉伸、咲羅、つくば山、ＤＤＴ、碧奇魂、●90:市藤にたか、中重仁里、はせぶー、よしかづ、●85:青い優、オーラちから、しまづやひち、月子、成瀬祥雄、猫田・Ｗ、ベンジャミン、桃亀イリヒ、夜野小太郎、よしかーひろみ、●80:ＡＫＩＲＡ・Ａ、寛智也、毛の雲、寿花丸、ズバットＰＳ、幡田忍、ＨＡＬ1000、八代、●75:Ｍ－ＭＡＳＴＥＲ－ＺＸ、おろしや★だいこん、からくり蘭丸、司暮とも、ソウル００９、高丸じえ、２８８ll（嫌）、●70:あゆむ、いずみ１７、苦紗美丸、此土、ＧＲＵ、橘佳珠沙

◀広島県　水月悠さん：なかなか複雑な御二人　愛あれば、ね

◀三重県　土門弘幸さん：やはりナリなんでしょうか？　彼女（笑）。忍者ですから？

◀兵庫県　よしかーひろみさん：趣味のために努力！　大切です。楽しそうです。ＯＫです



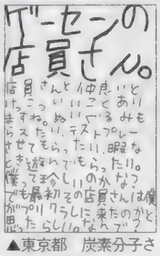
▲愛媛県　海松屋いさぎさん：いっちゃってる目がステキなのです

▲岡山県　のぶすけさん：舞ちゃんのような体操着は…ありません

▲大阪府　浜咲悠也さん：「ソウルエッジ」いいです。買いです

▲北海道　鈴城芹さん：今、彼女の下履きが注目されています

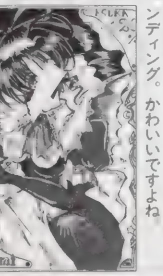
▲岡山県　のぶすけさん：古くないと思います。いいゲームですし



▲東京都　炭素分子さん：今流行ですからプリクラ

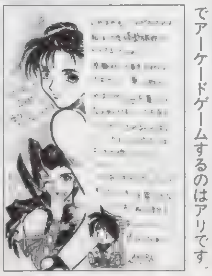
▲神奈川県　ちゃたろうさん：マキもよく見ると変な髪型です

▲茨城県　まみこさん：みたいですよね。元祖ですから（なんの？）



◀福岡県　蒼月さん：久美ちゃんのエンディング。かわいいですよね

◀愛知県　ゆきのさん：耳ピコピコはやはり大事ですよね（笑）



◀北海道　長井みちるさん：ＴＤＬ内でアーケードゲームするのはアリですか

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは11月29日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローチィン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムタス。ついにたどり着いたロートハランの塔。騎士に囲まれながらも、それを呪文で一掃。すかさず瞬間移動した先は塔の地下。突然、スサマジイ力を持つ異形の術士との戦いが始まった。

ゾアッ！

[illegible]はちゃんと[illegible]ってくれた。[illegible]エアスラスト[illegible]ていく。

キキキッ

さっきまでローチィンの[illegible]ていた[illegible]ネズミ（名前はないらしい）が[illegible]毛を[illegible]り立てて身構えている。[illegible]戦状態に入ったらしい。

「読んだことがある……[illegible]を捕らえ、手足や目、耳に封印を施し、口のみを生かして[illegible]にする古代[illegible]があって」

ココ[illegible]ゥ！

またも空気が[illegible]。[illegible]して維持していないと、ボクらの身体は[illegible]しまいそうだ。

「[illegible]の[illegible]にあった伝記書で読んだ。今じゃその法式も残ってないし、そんなこと出来る術士もいないって」

「いないって……目の前にいるじゃない！」

「ああ。しかし[illegible]」

なんだか伝説の[illegible]を見ても、ボクの身体は大して怖がってなかった。[illegible]を切り抜せ、結界はローチィンたちをこの後も護り続ける。そして、ボクは。「[illegible]たるラシェ[illegible]の[illegible]火よ！[illegible]してアルカナ[illegible]の丘を[illegible]よ！[illegible]」

[illegible]。しかし、[illegible]に、「もうひとつ」の呪文を口にする。力が解放されてからずっと気になっていたことだ。[illegible]にいくつもの[illegible]を操る……これもまた伝説だ。伝説の[illegible]つ[illegible]。だけど……

「いでよ！[illegible]」北海道　ナンバさん

◀広島県　[illegible]さん：戦いが始まります。結末はいかに？

ハードの神様の犬

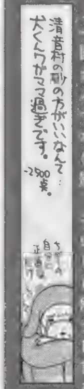
ある日突然、読者から沙美海岸の砂（500グラム）が送られてきました。しかも、沙美小学校、沙美郵便局などの写真入り（笑）。たぶん、VOL.32で（さ）の砂をうらやましがっていたオレの気持ちを察してくれたのでしょうが、ハッキリ言って魂が抜けるかと思いました。だって、オレが欲しかったのは沙美海岸の砂ではなく清音村の土とかなんだもの。たしかにあれを読めばカン違いされても仕方がないとは思いますが、オレは「清音好き」だということを察してほしかったなぁ。でも、せっかくの贈り物ですから感謝はしています。ありがと！（犬）

贈り物といえば「Ｐ.Ｎさき」さんが送ってくれた「こどちゃ」のシールとブックカバー（みたいなもの）も心底うれしかったなぁ。本当にありがとう。さっそく大事に持ち帰って、パソコン本体とモニターにシールをベタベタ貼り付けました。しかし、「こどちゃ」まみれになったパソコンを見て「幼稚なことをしてしまった…」と自己嫌悪に陥る自分が情けない（苦笑）。でも、心のどこかで喜んでいる自分に気づくと、チョッピリうれしくなるからいいや！　そう、オレは「こどちゃ」が好きなんだ！　だから、コンビニに入ったらソーセージ売り場へ行ってこどちゃのソーセージを探してしまうし、「稲中」を心の中和剤にして「こどちゃ」の単行本をまとめ買いしちゃうんだ！　くそ～、情けないなぁ～。……さてと、「ナデシコ」観よっと。

★犬くんのPSエキスポ&E３レポート★

予定では、ＤＶＤネタをやるつもりだったのですが、ＰＳエキスポへ行ったので今回はエキスポ＆Ｅ３レポートをお贈りしま～す！　許してね。

じつは、ＰＳエキスポが開催される前、編集部ではこんな噂が流れていた。「ＰＳ２が出展される」とか「増設メモリかモデムなどが出るらしい」と。ところが、エキスポに出展されていたモノは、２軸のアナログ入力付きパッドとハンドル仕様のアナログコントローラだったからギャフン！　古い例えで恐縮ですが、ラオウが膝をつくほどショックな出来事でした。いや～、期待してたんですよソニーさん。なのに、Ｎ64に対抗せんとばかりに作ったと思われるコントローラは……ね。まぁ、ソフトの展示会ですから、ハードネタをかき集めに行ったオレもダメなヤツですが、こうも肩すかしをくらうとは。唯一、目に止まったモノとして、光栄が出展した「三國無双」というソフトがすごそうでした。なんてったって、テクスチャを使ったインタレースモードのハイレゾ表示で１/60秒モーションをやっていたんですから！　ＶＲＡＭがきついＰＳで、よくできたなぁ～と感心させられます。詳しいことは（う）や（さ）が話してくれるでしょうから、ハードネタへ話題を戻しましょうかね。



ということで、ＰＳエキスポでは目新しハードこそ見当たらなかったものの、隣のフロアで開かれていたＥ３には、いかがわしいモノがあって涙が出ました。Ｎ64に接続できるハンドル式アナログコントローラ（ペダル付き）や、ＰＳ＆サターン用のソフト解析ツール。ＰＳ、サターン、Ｎ64用のメモリパック＆カード（サターンは純製品の８倍、ＰＳは24倍、Ｎ64は４倍）、そして外付けＦＤ。ほかにも誌面では言えないようなアヤシイ物体が展示されていてアブなすぎ！　Ｅ３恐るべしといった感じでした（笑）（魔）

察してほしかったって……よろこんでたじゃん。あんた　ワガママすぎ。岡山の読者様はもうこんなワンワンには何も送らなくてよし。

今はこれだと思うのです

最近、（さ）の超燃え燃えゲームといえば、ＳＳの『サクラ大戦』です。２～３日の徹夜でボロボロになって家に帰っても、熱い魂がオイラをかき立てるのでした。お目当ては、もちろんアイリス！　まだ幼いながら、一生懸命大人になろうと背伸びをしているところがいいのです。久々に、家でゲームをやっていて幸せになりました。もしサターンを持っていて、藤島氏が描くギャルがキライじゃなければ、ぜひプレイしてみて下さいな。細かいところでは多少疑問も残りますが、間違いなくオモシロイですからっ!!

先日、幕張で開催されたPSエキスポへ行って来ました。一通り見回って、なんだかなぁ～と思っていたら、ありました、オイラの目を釘付けにしたソフトが。なにがって、光栄から発売予定の対戦格闘「三國無双」です。これ、めちゃくちゃオモシロそう。ポリゴン格闘で、ゲーム中の画面がハイレゾでとってもキレイ！　しかも、動きが超カッコよくって、中国武舞団の演舞のようなモーションが超イカスのです。ポリゴンにしてよかった、とはじめて思った格闘ACTでした。

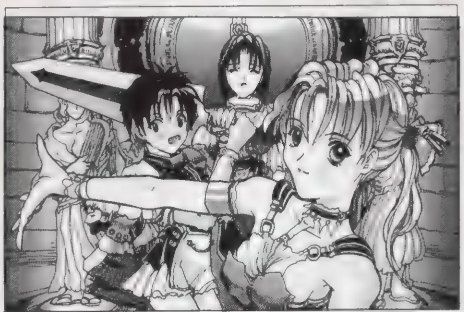
……またも前々回のフォロー無し。「サクラ大戦」やるのは忘れないのになぁ……なぜかなぁ？　おかしいなぁ？　ま、でもなんか今回ボロボロになってたからよしとする

サターン版の「エターナルメロディ」をプレイしました　前に「ウィザーズハーモニー」をプレイしていなかったので、要領がわからず思うままにプレイしていたら、エンディングはカイルでした　あんなに女の子がいるのに何故!?　平吉さんはバッドエンドでした（『ウィザーズ』をやっていたにも関わらず。やーい）　２人ともカレンを狙っていたのに……トホホ。まさか、スケジュールは２人一組でするようにしなければいけないなんて……知りませんでした。しばらくはショックのあまり「ペルソナ」です。　（う）

「ウチの叔父さんは現在48歳なのですが、彼の言葉が正しければ18歳で南米に渡り、傭兵とかとにかく戦争関係で大暴れしてきたそうです。弾丸による傷痕とか、イロイロ見せてくれますが、中でも１番怖かったのは目にフォークを突き刺されたときだそうです。まぶたを押さえつけられた状態でのリンチだったそうで……。彼の左目は、現在義眼です。その目を見るたびに王女様を助けたとか、１人で300 人の兵士に立ち向かったなんていうムチャな話がリアルになります。なんとなく、かっこいいです。　東京都　なんだかさん：

奴隷のど Doreinodo

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！　冒険初心者のみなさん、やってみません？　うん！　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

HP	―
つよさ	―
かしこさ	―
すばやさ	―
こううん	―

全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

今回募集するクエスト22は大陸東部のファルマーク共和連邦、第３商業都市ノイエ３での碧雷鉱山の安全確保です。ノイエ３は碧雷鉱の鉱山の上に作られた新興都市。碧雷鉱は雷術の術補完を行うことの出来る術石です。先頃、新たな鉱脈が発見されたのですが、その奥から古代神殿と共に魔物も発見され大騒ぎになっています。魔物退治の上に魔物が出現したその原因を突き止め、排除し、鉱山の安全を確保するのが主な依頼です。

選択は次の３つ。①たとえ敵と合っても遠回りをする。②考えられる限り、とにかく近道をする。③なにかあるたび、いちいち探索する。数字は能力値とは別に記入してください。もしも記入のない場合はランダムで決定されてしまうので、要注意です。

締め切りは次号（36号）発売日の12月13日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど21」だけでＯＫ。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の38号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第36号　12月13日発売号（第33号発表＋第39号分募集）
第37号　12月27日発売号（第34号発表＋第40号分募集）
第38号　1月17日発売号（第35号発表＋第41号分募集）

今回のあて先は「DPSど22」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね

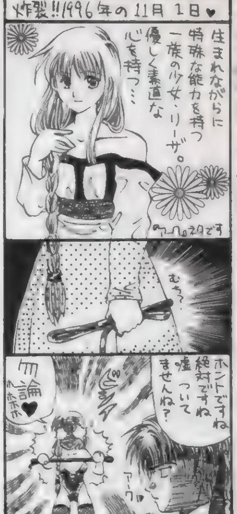
Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは32号募集分の発表

▲福岡県　ＫＡ☆ＺＵさん：そう思える部分が、たくさんありそうです。期待大。

▲大阪府　司馨ともさん：胸ないのも魅力のひとつだと思うんですけど……ねえ。



まんが　大阪府　はせさわら（それはそれで良し。という声が聞こえてきます。リーザいい娘ですし）・イラスト／C次郎

▲長野県　湖山たみさん：弟のタメにゲームをガマン。エライ。エラスギです。

▲神奈川県　ししゃもさん：いい娘ですよねぇ。見習ってほしいです。

◀山口県　宗賀龍夢さん：「3」に期待しましょう。いけますよ、きっと

▲埼玉県　矢渡さん：好きなんです。きっと。いいえ、絶対。好きなんです！

▲滋賀県　ごぢうりさん：大悟の扱いが……かなり…トホホな気もしないでも…。

◀愛媛県　ＧＲＵさん：これからですか。そうですか。ではこちらもガンバります。

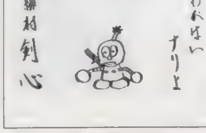
▲石川県　バラ族さん：好きならば勝ちです。

◀静岡県　たか子さん：ガンバりましょう。ね？　きっともっと楽しいところ行けますよ。

◀大阪府　雨宮五月さん：実況があるといいですよねぇ。当然、師匠戦も。御願いしたいのです。

▲愛知県　大熊ねこ丸さん：当然、戦闘しゃべりまくりでしょうねぇ。きっと。主題歌も入るだろうし。かなり楽しみです。

▲青森県　児玉啓太さん：ナゼですかねぇ？



◀千葉県　伊能正人さん：逆刃刀でしたか。お見事です。ござるよってだけな気もしないで……そんなことないです(笑)。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！　上を見るとわかるように、今回もまた熱い男の生き様を見せつけてくれる叔父さんのお話です。かっこいいですねぇ。きっとイロイロ背負っておられるのでしょう……。次回もハガキ、待ってます！

奴隷のど Doreinodo

冷蔵庫買いました。電子レンジ買いました。炊飯器買いました。電気ポット買いました。トースター買いました。掃除機買いました。ホットカーペット買いました。机買いました。蛍光燈買いました。本棚買いました。家賃払いました。オタクな品々買ってしまいました。1月分の給料無くなりました。寒くなってきました。足の怪我ときどき痛みました。ホットカーペットはホカホカでした。何か円谷幸吉みたいになってきたのでやめましょう。しかし、都会に住んでいても季節の息吹は感じるものです。懐も大分寒くなったことだし。（ち）

撃判定が広いく、出ている時間が長い。まともに打ち合うとまず負けるでしょう。ガードしたあとも下手に手を出さず、地上で勝負をましょう。ケロケロヒートブレスもガードしたら何もしないほうがいいでしょう。どのみち可莉奈は後ろに下がってしまいますから……ヒートブレスはできるだけ接触しないように（2段ジャンプを駆使するなど）しましょう。さて、状況攻略はこのへんでいったんお休みし、次回からはキャラ別攻略をお届けしましょう。第一回目のキャラは竜子の予定です。最後に最近開発した連続技を……飛び込み強↓しゃがみ弱↓✚キー＋しゃがみ弱（△ボタン）↓しゃがみ強↓スピニングスワンキック強。画面端ならこのあと✚キー前＋強＆ダッシュ攻撃が入ります。ただしこの連続技は可莉奈、キャシー、環、竜子、虎美以外には入りにくいです。（う）

Nights of Knights

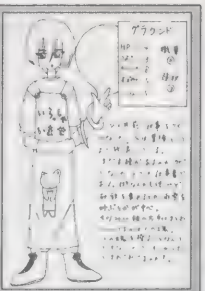
クエストナンバー17発表

クエスト19は大陸中央に位置する都市ゴーリアのアウグスク派正統教会本部の護衛任務でした。アウグスク派自体は無抵抗の抵抗を訴える宗派ですが、今回は特別に治癒の術が無制限で受けられるようになっています。リーベル派の暗殺集団は本部壊滅による宗派の沈黙を狙ったらしく大部隊との戦闘となりました。そのため、かなり難易度は高くなりましたが、先ほどの治癒術で気兼ねなく戦えるため、かなりハデな戦闘となったようです。

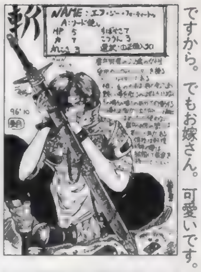
▲愛媛県 tkeさん：喜そんなに怒哀楽激しい人はそういないですよ（笑）。

▲岡山県 のぶすけさん：お人形さんの衣装の趣味がステキです。ドキドキです。

MVP



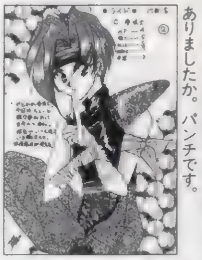
東京都 半年早いさん：選択は③の3階執務室警護が、1番戦いやすかったようです。ＭＶＰはクマエプロンがステキすぎなグラウンドさん。ペコリって感じですね。基本職（①と②）は戦闘が多くなると効果を発揮します（でもなぁ……そうハッキリ言えないんだよなぁ。専門職でも勝っちゃうから）。まあ、最後はやはり運！ 送ってくれる貴方の運なのでした。トホ。



◀長野県 亜月さん：両手剣は重たいですから。でもお嫁さん。可愛いです。

◀北海道 遠坂流斗さん：女装なだけですか。ギャップが○です。

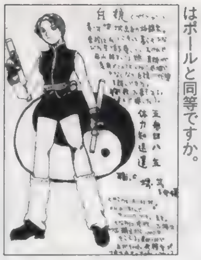
◀東京都 貴沙羅ゆうさん：保父さんですか。強引に眠らせるのは…（笑）。



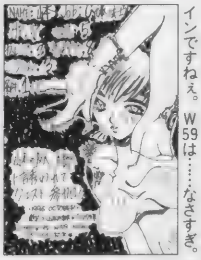
◀埼玉県 秋乃統弥さん：嫌なことがありましたか。パンチです。

◀長崎県 虹のペンギンさん：好きだった気持ちはなかなか消えません。

◀京都府 剣菱藤丸さん：見た目女の子は大事です。きっと。

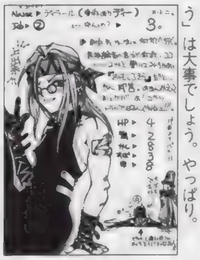


◀茨城県 猫太・Wさん：素手でクマはポールと同等ですか。

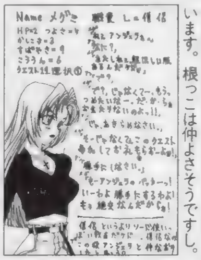


◀東京都 戦う527さん：バインバインですねぇ。W59は……なさすぎ。

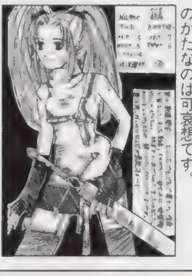
◀愛知県 中里仁里さん：筋肉質な感じが強そうでいいです。エルフ？



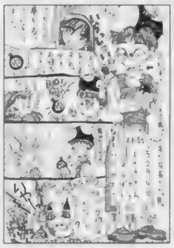
◀秋田県 傲天人さん：「おもしろそう」は大事でしょう。やっぱり。



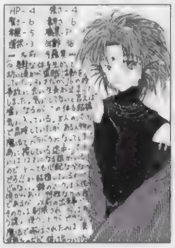
◀宮城県 碧月めぐみさん：したと思います。根っこは仲よさそうですし。



◀新潟県 影都さん：愛犬チロが借金のかたなのは可哀想です。



◀青森県 おさPさん：バクさんがいい味です。ポンですか。

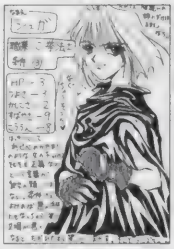


◀東京都 司馬マサキさん：ひょっとして、るろうに？ 違いますね。

◀北海道 TOMYさん：ムチムチプリン略してムチプリ。ドキドキ。

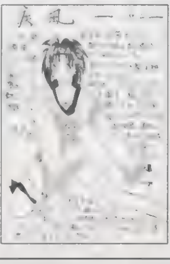
◀秋田県 市藤にたかさん：チャンピョン……カワイスギです。

◀埼玉県 矢渡さん：東映マンガ祭りだけですか……難しいです（笑）。



◀静岡県 秋河織斗さん：マントの下は臨戦態勢。ケンシロウ？

◀千葉県 一光さん：チャンが理想なのは……ちょっと……。

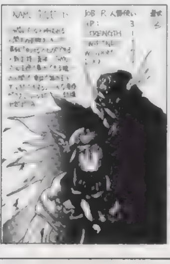


◀秋田県 楯式一さん：生活費稼ぎに忍者。まさに命がけです。

◀富山県 艶山車さん：危うげな精神は、経験でどうにか……。

◀埼玉県 いる魔綾瀬さん：涙の一撃ですか。ウケケはちょっと……。

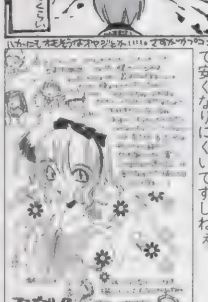
◀香川県 アンソニーさん：くさくてもそれが理由ならマジですから。



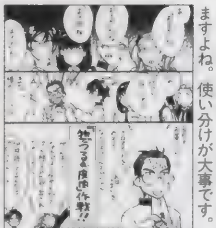
◀愛媛県 海松屋いさぎさん：天然ボケ、それははてしなく魅力的です。

ずたあ・ぐらてぃふぃたー

まんが／猫有馬（何もそこまで……血吹き出さなくても。トヒュー（笑）

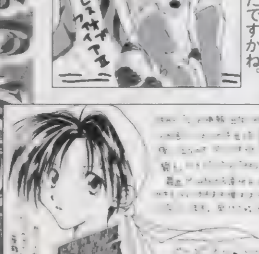


◀東京都 戦う527さん：PSソフトって安くなりにくいですよね。



◀東京都 祥人さん：役割分担決まってきますよね。使い分けが大事です。

◀静岡県 椎名奈々さん：ちょっと隠れた名作ってヤツです。『Ⅲ』まだですかね。



▲新潟県 りるひなさん：まだ出ないみたいです（笑）。

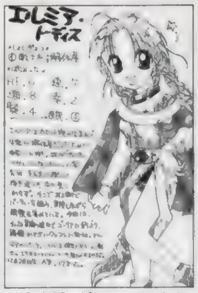
「アーク」は完全にクリアしたつもりになっていたのだが、どうやら勘違いだったようだ。何も考えずにコンバートしたら、アークとトッシュはLV60だったけど、他のキャラがもうダサダサ。特に召喚獣はまったく使ってなかったので、『Ⅱ』で登場したと思ったら、のきなみLV10台。おかげでイベント戦闘でハマりかけた。しかし、ずいぶん長いこと遊んでるけど、今だに終わる気配もない。前作で短いって叩かれたからって、ここまで長くするこたぁないだろうって感じ。なんか、あと1カ月くらいは遊べそうだ。（田）

オレはまだ「Ⅰ」です。闘技場で1000勝してからと思っていたらなんか大変なことになってきました。モフリーもケラックも、当然ちょこも、ぜーんぶレベル60にはしたのでついつい『Ⅱ』を始めたい誘惑に負けそうになりますが……耐えてます。まだ、頑張ってます。よーし勝負だ！（なんの？）（魔）

個人的な話（かつ古い話）ですが「アイドル防衛隊ハミングバード」が好きです。題材的にゲームにも向いていると思うのだがならんかしら？　前にも厚美氏にゲーム化しないの？なんて聞かれましたし。ＯＶＡが東宝から出ちゃったからねぇ、簡単にはゲーム化できないでしょうねぇ。とＣＤ－ＲＯＭ化に喜びつつアニメの話でも。気になっていた「逮捕しちゃうぞ」ですが、第５話はひどかった。藤島康介原作とは思えない間の悪さ。特に後半パートは……。土曜日は「ＹＡＴ」だけを楽しもう。桂さんいいですね。　（ち）

「あすか120%」読めないだろう久美ちゃん攻略その9：対戦攻略3……さて前回は「環のカウンターアタックをどうするか？」でしたね。実はいろいろ試したのですが、やはりガードして、こちらもカウンターアタックで返すのが一番無難だという結論に達しました。しかしこれは久美ちゃんが環より高い位置にいる場合です。では、相手に上を取られたら……ガードしたあと、スピニングスワンキック（強）というのもいいですが、タイミングをミスるとかなりピンチ。ここは空中ではきっちりガードし、■地後リボンカッターなどで反撃するのが安全です（着地するのは久美ちゃんの方が早いですから）。忍の空中戦ももほぼこの「ガードしてから……」の戦法でいいでしょう。さて、問題は可莉奈ですカウンターアタックは上から下に攻撃する「叩き付け」パターン（久美ちゃんと一緒だね）です。しかも久美ちゃんのものより攻

▲大阪府　雨宮五月さん：魔法少女。でも変身不可に笑いました。



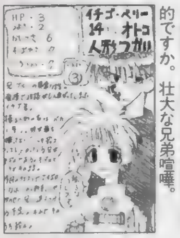
▲東京都　清和日和子さん：ちびっ子だけどかわいい感じです。○。

▲福島県　橘佳珠沙さん：そのコスチュームは……でも……その……。

◀秋田県　きさらさん：持ち物検査には引っかかりませんか（笑）。

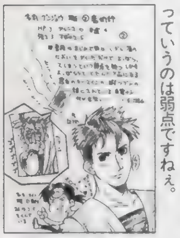
◀青森県　児玉啓太さん：かなりシビアな過去が。ハードです。

◀静岡県　えんぜるぼーいさん：爆弾人形は……無敵のような。


◀福岡県　雪太さん：兄殺しが目的ですか。壮大な兄弟喧嘩。

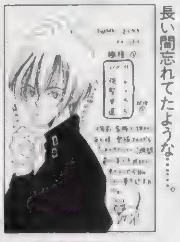
◀宮城県　じょいふるさん：おそわれたためしがなし。トホ？

◀石川県　バラ族さん：人格だけで乗り切る。スゴイですよね。


◀長野県　湖山たみさん：匂いでっていうのは弱点ですねぇ。

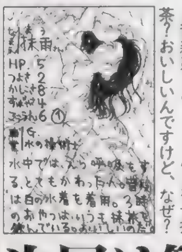
◀大阪府　唯津美影さん：わしですか。かわいいかも……？

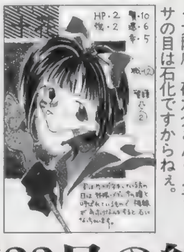
◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：渋すぎです（笑）。それもあり？


◀静岡県　けとこのさん：かなり長い間忘れてたような……。

◀神奈川県　ちゃたろうさん：ワガママですね。これは。きっと。

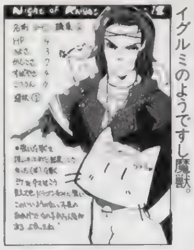
◀大阪府　櫻井響さん：よってくる男は多そうですが？


◀青森県　おさＰさん：なぜ抹茶？おいしいんですけど、なぜ？


◀大阪府　砂之介さん：メデューサの目は石化ですからねぇ。

◀埼玉県　眠るカバさん：気づくともっとありがたいんでしょうか？

次回は第33号の結果発表！

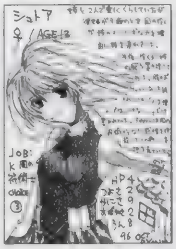

◀福井県　平野恭代さん：主人公かなりカッコイイんですけどねぇ。ヌイグルミのようですし魔獣。

◀北海道　香月りんさん：狭いところではかなり邪魔そうですよねぇ。でもなぜ？　彼女は羽根を？

◀東京都　伊藤深海さん：カワイイ顔してババンバンなのですね。残忍そうといえばそう。

◀千葉県　秘色さん：柔軟体操は大切です。格闘家の場合特に。やわらかい筋肉が必要だそうです。

◀富山県　丸太屋業平さん：とにかくとことん踊りますか。いさぎよくてカッコイイです。

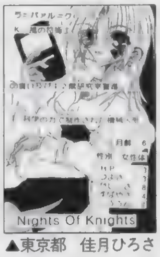

◀神奈川県　如月涼々さん：お姉さんがかなり可哀想です。何をされたんでしょう？

◀山形県　ガルグイユさん：葬式の参列が趣味ですか……。なかなか悪趣味でステキです。

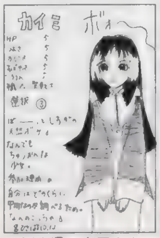
◀東京都　如月水さん：子供の頃に不自由なのは、かなり重いです。人生左右しちゃいますし。

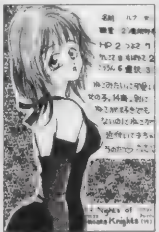
▲新潟県　りるひなさん：自分で切り開くのが大切でしょう。

▲埼玉県　矢渡さん：複雑ですよね。でも勝てばいいような……。



▲東京都　佳月ひろさん：機械人形は夢を見るんでしょうか？


▲栃木県　庵屋さん：確かになんのこっちゃ。でもボォォォ〜。


▲長野県　楠本由貴恵さん：ねこ使い……弱そうですが……（笑）。

▲東京都　祥人さん：剣の持ち方がなんか異質でカッコイイです。

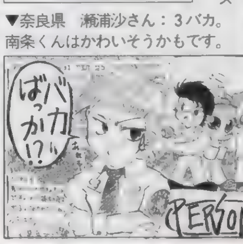
まんが／群馬県　いずみ17（ほっといてよ、と言う人は大抵さびしがりやさんですし）

◀福岡県　きすみさん：キースの服のデザインはちょっとないですよね　確かに

◀神奈川県　マーチンさん：ヤリまくってますか？　ぶった斬りですか？

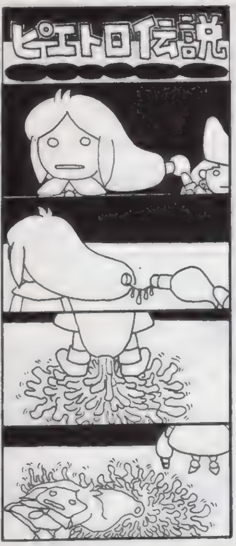
◀福岡県　万克遊羅さん：もう少しのハズデス、もう延びないで下さい……。

▼奈良県　瀬浦沙さん：3バカ。南条くんはかわいそうかもです。



●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は７３５２でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はその１枚だけ。しかしちゃんと当たるなぁ。ラッキー４で掲載されたハガキがどれかは明かしません……偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

先日、ちょっと用事があったので、久しぶりに実家に戻りました。しかし、私の部屋はすでに親父のモノと化していたのです。まぁ、半年以上も帰らなければね……。でも、マンガやゲームはそのままだったのは驚き（しかもきちんと整理されている！）。もう捨てられているものと諦めていたのですが……かといって今の部屋に持ってくるわけにもいかず、結局そのままです（パパごめんね）。なにせすごい量なもので。「よくぞこれだけ揃えたな！」と自分で誉めてあげたくらいです（ムダ使いは昔からだったのね）。（う）

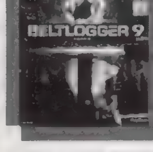


まんが・岐阜県 [illegible]（ピエトロ、したのがヒクヒクしてるわけですね それはスゴイ、ね？）

GMCD News

今回のオススメGMCDは「教えてMr.Sky/風と一緒に行こう」だ。これは、『ときめきメモリアル』のヒロイン、藤崎詩織の歌手デビュー作なのだ。財津和夫・尾崎亜美といった強力な作家陣により、心に残る曲を歌うアーティストな部分と、夢を歌うアイドルな部分を調和させた、藤崎詩織のイメージにぴったりな曲に仕上がっているぞ。

現在発売中
・「MIDI POWER Pro.3ポリスノーツ」¥3,800（税込）キング
11月25日発売
・「BELTLOGGER 9サントラ」¥2,800（税込）ポリグラム
11月27日発売
・「ドラマCD魔法使いTai！の文化祭」¥3,000（税込）東芝EMI　12月4日発売
・「サムライスピリッツ天草降臨」¥1,500（税込）ポニーキャニオン
・「ドラマCDエターナルメロディー」¥1,500（税込）ポニーキャニオン
12月5日発売
・「教えてMr.Sky／風と一緒に行こう／藤崎詩織」¥1,000（税込）キング
・「月刊ときめきメモリアルNo.5」¥2,200（税込）キング



ゲームソフト激論座談会

「PSの新機種の話題が出てますが、なんかコレまでのユーザーは切り捨てみたいでとてもイヤです。もしも新機種が出るなら、ちゃんとしたバックアップ、フォローをして欲しいもんです。と、正直なところ思ってるんですが、実際はムリだろうと思います。ソニーってそれなりに良いメーカーだと思うんですよ。少なくとも、過去のどんなゲームハードメーカーよりもユーザーよりだと思います。我々ゲームユーザーは任天堂、NEC、セガの新機種による旧機種の切り捨てを見てきたわけで、それがソニーに変わったところで納得いく答えは出ないと思います。問題はどれだけゆるやかに新機種に方向転換できるか。そこです。どう思います？」神奈川県　チュウジさん

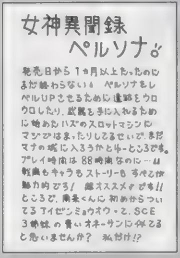
魔：どうもで～す。……その通りですな。バッチリです。問題はゆるやかな移行。難しいですが。
う：今回のエキスポで増設ラムとか出るってウワサもあったけど結局発表されなかったしね。
ほ：出てたのはバイブレータ機能付きのアナログコントローラ。
ち：まあ、しばらくハード絡みは出ないでしょう。「FF」のおかげで現行機種で儲かるのがわか⬇

◀神奈川県　ぐぺぺぺ大魔人さん：いいゲームですよね。カワイイですし。

ってる時に、そんなもったいないコトしません。企業は。
ほ：オレの予想だと来年の7月だな。きっと。
魔：なんでよ？　その根拠は？
ほ：俺様の偉大なる第六感。
う：却下！
ち：コンピュータ系のハードは今、半年に1度のモデルチェンジを繰り返してるんだよね。だから、1年たつとすでにかなり旧機種なワケ。そんな中、PSは既に2年間もガンバッてるんだからたいしたもんだよなぁ。
魔：ソフト次第でどうにかなるっていうのは確かだけど、ハードがよくなればなるだけ、ソフトに対する負担は減ってくるんだよねぇ。
う：つまりいいソフトが出てくるチャンスが増える。
魔：PCエンジンではつらかったシステム（アクセスバリバリなRPGとか）も、PCと同じグラフィック（表示）でいいなら、PSなら超ラクチン。サクサク進められるしね。MEGA-CDだけど「シルキーリップ」って「ありす」とか「サクラ大戦」の先駆けだよな。
う：戦闘のアクセスとんでもなかったしね。
ち：ダメなソフトハウスはそれでもダメだろうけど、中堅どころ⬈ならたとえプログラムテクニックが未熟でも、いい作品が生まれるかもしれない。ハードの進化は大事だと思うんだよなぁ。
ほ：でもPS売れないと、DPSも売れないですな。
う：いや、まあ、雑誌はいいとしても、ユーザーは怒るしね。
魔：難しいよなぁ。新機種。

「『ドラクエ』は移植されなくてもいいのですが、『ワンダープロジェクトJ2』は何とかしてほしいなぁ。カワイイですよね、ジョゼット。エニックス参入はどうにかなりませんか？」山形県　まさむねさん：

魔：こういうハガキが多かったので今回の移植化計画（201ページ）は「J2」やってます。移植の可能性は？　に、エニックスさんからの返答は「現状ではまったく予定がない」ということだけど、今号178ページ（笑）。
う：どっきりしましたな。
ち：突然、PSに参入したのかと思った。
魔：まぎらわしいったら（笑）。
ほ：でもうちに広告を入れるくらいだからもしかしたら参入は近い？
ち：可能性はあるよなぁ。そうなってくると返答の「現状では」って所に期待が持てそうだ。⬇



◀宮崎県　しづき慎さん：終わりません。一回ダンジョン入ると長い長い。

ほ：あまり関係ないけど「ドラクエIII」買う？
う：……おもしろそうだけどストーリー覚えてるしなぁ。2～3カ月して安くなってから買うかも。
魔：オレなんか中古でもいいかななんて思ってたりして。

「体験版ってたくさん配ってますけど、安いんですか？　なんだか価値あるような、ないような…。捨てないでとっておいた方がいいんですかねぇ？」鳥取県　ナンシラーさん：

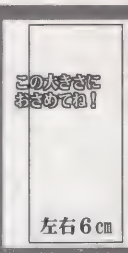
魔：そんなに安くないですよ。限られているソフトの広告費からメーカーさんが捻出してるわけですから。
う：でも高くもないみたいじゃない。詳しいことは知らないけど、ソニーがかなり協力的みたいだし。
ち：たくさんのメーカーさんが体験版を作ってるとこ見ると、制作費安くしてるんだろうね。きっと。
ほ：購入前に、おためしプレイ可能なのはスゴイいいことでしょう。
魔：とりあえずあればやるもんな。買おうと思ってるソフトは特に。
う：でも逆に、体験版やってみたら買う気が失せたって話も……。
ほ：失せますな。
魔：諸刃の剣だよ。かなり。自信のあるソフトメーカーはGO！

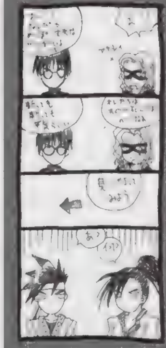
⬈この記号は右ななめ上向きの矢印の代わりです。

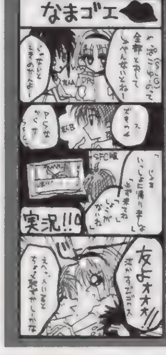
お笑い4コマ道場

マンガいかがですか？　そろそろドッカーンとマンガが掲載される時期です。とにかく送っておくと、ポイントがズガーンと増えたりするからあら、不思議。マンガはPS界のホームラン王です。（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントですかも？）！





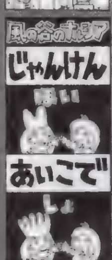


◀群馬県　いずみ17さん：なんだか「すぐ死んじゃうのになぁ」ってセリフが可哀想スギです。ビ[illegible]ンピ[illegible]してるのが変なんですよぉ（笑）

◀岐阜県　田中将司さん：可歩ちゃん、ほえーじゃありません！　見えませんが左側にはちゃんと[illegible]

◀神奈川県　多奈竜さん：[illegible]が出来るんでしょう。答え＝濡れた妖怪。

◀東京都　[illegible]さん：[illegible]しい[illegible]ているのですね？　[illegible]

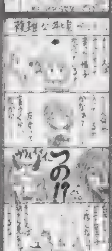


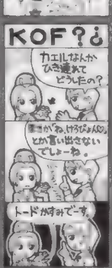
◀[illegible]「帝国華撃団」が（トホホ）。

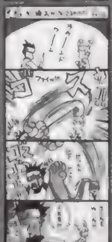
[illegible]やSSよりも、とは[illegible]いったい何者なんでしょう？　わからなくなってきました。

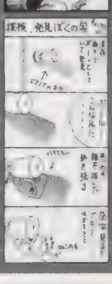
[illegible]減[illegible]お茶飲んでますし。だか怖いんだか……もう、イロイロです。どうしましょう？

◀[illegible]加古[illegible]寿さん：マキちゃ[illegible]ん……まるでコロ助の様なボディだったのですか









◀[illegible]くなりますよね。自分が慮めたりし[illegible]レで怖すぎです。大きくなるとギル[illegible]んよりも…[illegible]ヤかもなのでした。

◀[illegible]が起こっても不思議じゃないです。

◀[illegible]猫がいじ[illegible]るさまがステキです。昼間見ると不気味でしょう。そりゃぁ。

いままでしか相手は飛んでいきませんが、これをダッシュ弱に変えるとフィールドの80%位の距離をかせぐことができます。ダッシュで追えば、相手を画面端に追いつめることなど造作もないことでしょう。またダッシュ弱攻撃は、攻撃判定の出も早く、しかも多段ヒット技なので、相手の飛び道具の出かかりなどを相殺してヒットさせることも可能です。また、清子ちゃんのダッシュ強攻撃はなかなか強力なので、大体の場合、相手もこれを警戒していることでしょう。そこにダッシュ弱攻撃を出すことで、受け身のタイミングをずらし、その後の起きあがりを攻める時間を稼ぐこともできるようになります（とはいっても、相手による上、ある程度限界がありますが）。全キャラ中で、めぐみに続いてナンバー2の機動力を誇る清子ちゃん。せいぜいその素早さを生かして、フィールド上を引っかき回してあげましょう。（平）

電撃サターン！　イマジニアからシーズウェアのエロアドベンチャー『イブ Burst Error』が出るらしいですな。せっかくだから『デザイア 背徳の螺旋』の方も移植して欲しいもんです。あれは名作です。ティナが可愛いんですよね。さとち一系のキャラ（DPSではこういうジャンルが存在する。いわゆるロリ系）にはあまり転ばない私がコロッといっちゃったくらいイイ（多分シナリオのおかげ）です。パソコン持ってる人はプレイして見てください。後悔はしない？　と思います。98とTOWNSとWIN版が出てたハズ。（ち）

どうしても必要だったので、会社のお金でパソコンを買ってもらいました。しかも至急だったので、自分で買いに行きました。つまり、人の金でムダ使い（のようなもの）をしてきたわけですが、なぜか虚しい。心が寒い。しょうがないので「アークⅠ」で闘技場で戦ったり、「あすか」やったりしてます。あ、サンプルで「レイジ」もやってるしエキスポで触ってきた「ソウルエッジ」もよかったなぁ。PSはあったかくていいなぁ。さ、あったかくなってきたので寝よっと。って寝れたらなぁ。もっといいのにな。仕事したくないよ病120％（魔）

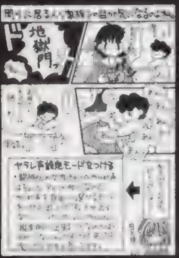
しぶといくらいにまだ続く、我が愛しの清子ちゃん攻略その7。サブタイ・清子ちゃんのハートをガッチリキャッチ！可愛いあの子は画面端がお好き!!の巻：さてさて、今回はこれまで紹介してきた戦い方、相手の起きあがりにしゃがみ弱・✚キー入れ強という連携。この清子ちゃん最強の連携につなぐまでの舞台づくり、これについて考えてみましょう。基本的にこの攻撃法、相手に画面端を背負わせた方が絶対に決めやすいんです。ただ、2段ジャンプやダッシュなど、機動性をアップさせるシステムの多いこのゲームでは、そう簡単にいくモノではありません。大体、自ら好んで画面端に行く人なんていないでしょうし。そこで重要なのがダッシュ弱攻撃。これは、ダッシュ強攻撃のように叩きつけダメージはないモノの、相手を横方向に大きくはじき飛ばすことができます。例えばしゃがみ強攻撃・ダッシュ強だとフィールドの半分くら

PS拡張計画

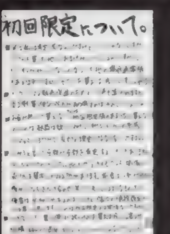
新しいPS本体や周辺機器が発表されましたね。構造上の欠点の抜本的な改良は先送りされたみたいでチョットがっかりです。（ち）

さてPSが絶好調です。ハードもソフトも、売れ行きいいし。おかげさまで本誌も売れてなかなか（当社比）です。そんなDPSがPS界に果たした貢献度ってどの位なんでしょうかね。

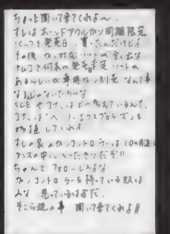
「パソコンのゲームって面白いんですか？　Hもあるし気になります」埼玉県　出さん。昔は高級なゲーム機としてパソコンはゲーマーの憧れの品でした。今の一本道RPGの源流もパソゲーですし。でも、最近はH以外は元気が無いので無視してもOKです。社会に出るならパソコンは使えた方がいいですけどね。



▲新潟県　りるひなさん：いや…でも……男の声のエリスは……。

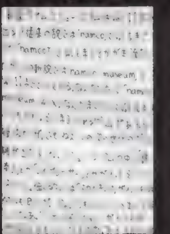


▲秋田県　月見里さん：その通り！　でも…ジレンマありません？

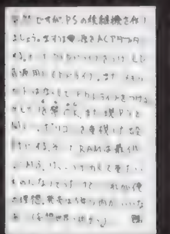


▲北海道　國崎義則さん：「タイムクライシス」は専用ガンですし

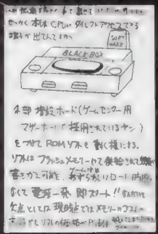
▲新潟県　高橋智子さん：「パラッパ」とかそれもいいかもデス。



▲岩手県　三島金八さん：アレが入ってればOKってありますよね。



▲青森県　親さん：かなり妄想世界かもしれません。チョボ。



▲京都府　あらまそうかさん：ダメでしょうか？　そうですかねぇ。

他機種のことも話したい

まだN64買ってないんですよね、俺。そろそろ買い時かなぁ。『J2』出るし。でも、NEO-GEOの『侍魂・天草〜』もかなりイケるし。年末はお金がかかるし、悩みますな。（平）

N64 待望の「J2」がついに発売です。大体1プレイ15時間くらいかかるらしいんで、プレイ時間はこの手のジャンルにしてはちょっと長めかな？　って気もします。でも、相当面白いらしいので、いいかな。年内は、これと「マリオカート」で過ごすのが吉でしょうか。……やっぱりまだまだタイトルが少ないですね。早く充実しないかなぁ。

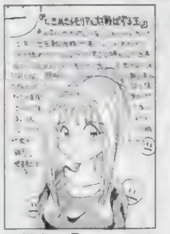
SS 山椒は小粒でも何とやらってね、確かにビッグタイトルといえるのはないけど、手堅くまとまってるゲームが多いです。個人的には「大運動会」がHっぽくてちょっとオススメかな。あとは「メルティランサー」「きゃんバニ2」に、言うまでもない「バーチャロン」。「K.O.F.96」も年内に出るし。……なんだ。充実してるじゃん。

パソコン ゲームはだいぶWINDOWSに移行しちゃいましたね。そんな中でチェックしておきたいのは「Little Lovers」。ゲーム内と現実の時間がシンクロしている、文字通りリアルタイムの育成SLGってことで、どうなるか楽しみ。時間かかるけど。

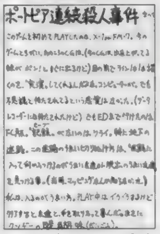
その他 『リアルバウト』といい、「天草降臨」といい、システムを大幅変更したシリーズの第2作目は、かなりイケるって定説を築きつつあるSNK。先行きは明るい!?　そうそう、SFCの「ドラクエⅢ」は12月6日。もうすぐです!!

クソゲーマー万才

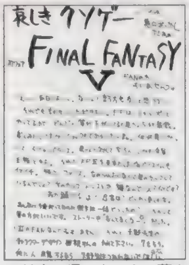
ナムコミュージアムVOL.4はいい。何ってやっぱり『源平討魔伝』。いいゲームです。次のVOL.5も楽しみですね。（う）



▲神奈川県　アルラウネさん：未だに終わらない人多数です。

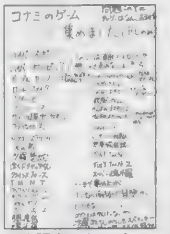


▲京都府　ひろぷうさん：醍醐味です。クリアしたときの喜びは。

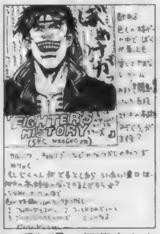


▲神奈川県　あぢあの華さん：でもプレイしちゃうんですよねぇ。う〜ん。

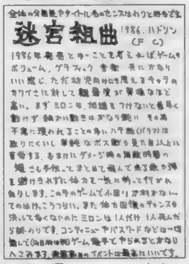
▲長野県　楠本由貴恵さん：とても素晴らしい理由だと思います（笑）。



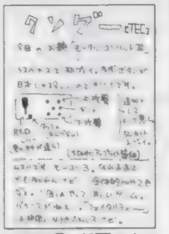
▲大阪府　クソゲーコレクターさん：ペンギン探さないと。ね。



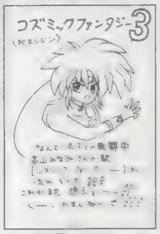
▲愛知県　伊藤実さん：みぞぐち。いい味です。男勢な感じで。



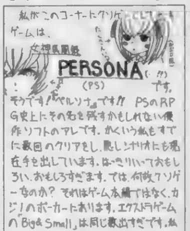
▲埼玉県　TERAさん：デザインという部分ではかなりセンスグーでした。



▲秋田県　桃栗てくのさん：このボタン配置はキツイです。

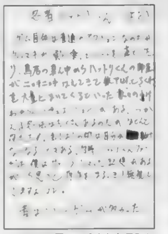


▲埼玉県　ネコルルさん：ザコとの戦闘もたまらなかった記憶が…。

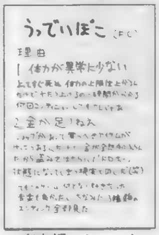


私がこのコーナーでクソゲーとして出したいゲームは、女神異聞録PERSONA（PS）です。そう「です!!」ペルソナです!!　PSのRPG史上にその名を残すかもしれない傑作ソフトのアレです。かくいう私もすでに数回のクリアをし、隠しシナリオにも現在手を出しています。はっきりいっておもしろい。おもしろすぎます。では、何故クソゲーなのか？　それはゲーム本編ではなく、カジノのポーカーにあります。エクストラゲームの「Big&Small」は同じ数出すぎです。私は7割方は同じ数にやられました。くそーオレの￥15360を返せー！　でも、またやる。

▲福岡県　すとれんぢさん：でもB&Sでしか大量枚数は稼げないような……。



▲福岡県　飛村京平さん：難しかったですしねぇ。ニンニン。



▲東京都　ミュートロンさん：ホノボノしてる雰囲気はOKでした。

さて前回の「難易度の高いSLGで雰囲気が暗くて、しかもメガドラ」というゲームのタイトルですが、それはきっと『忍者武雷伝説』でしょう。実は私、このゲームけっこう好きだったりします。あの暗く沈んでいくような、独特の雰囲気とBGM。たまらないですねぇ〜。確かにターン制限やバランスがきびしいなどの問題点もありますが、いいのです。それと、オープニングのストーリーを読む限り、主人公は14歳のはずなのにデモグラフィックはどう見ても千葉真一（影の軍団バージョン）。そんないい加減な所も好きです。メガドラを持っているならば、ぜひプレイしてみましょう（今、お店で買えるかは不明）。

なんかタイトルスペースが無いような気がするのですが……まぁ気のせいでしょう。何の脈絡もなく始まったこのスペース。今回は左で話題の「忍者武雷伝説」のワンポイント攻略を。このゲームでは、キャラクターの強弱関係を覚えることが重要です。忍者く槍兵く侍という感じで、忍者は侍に弱いです（騎馬兵は侍と同じ）。この法則を覚えてムダの無い戦闘をしないと、きびしい制限ターンに間に合いません。

また、鉄砲、弓兵は間接攻撃ができるかわりに、直接攻撃には滅法弱い。普段はこの弓兵や回復役の僧侶などを、守りながら（他のユニットで囲むように）移動しましょう。あと、鉄砲は素早い忍者にはまず攻撃を当てることができないので、侍&騎馬兵を攻撃するようにしましょう。

まんが　白虎かなめ（補助輪は画期的スギです　そのネタいただき……っていただいて何しましょう?）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●イベント情報

「月刊ときめきメモリアル」のパーソナリティなどでおなじみの丹下桜さんが、ファーストアルバム（「Be Myself」￥3,000（税込）キング）の発売記念イベントを行うぞ。

◎11月30日（土）／福岡・キャビンホール／問：アニマップ本店（TEL 092-731-5256）

◎12月1日（日）／名古屋・ナディアパークイベントスペース／問：ヤマギワソフト　ナディアパーク（TEL 052-265-2111）

◎12月7日（土）／静岡すみや本店2F／問：すみや本店（TEL 054-251-1233）

◎12月8日（日）／東京新星堂荻窪ホール／問：新星堂各店

◎12月13日（金）／群馬・足利ハマダ／問：足利・ハマダ（TEL 0284-41-2301）

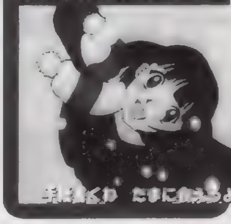
◎12月14日（土）／アニメイト川越店／問：アニメイト川越店（TEL 0492-25-0020）

◎12月15日（日）／大宮西武屋上／問：ヤマギワ大宮店（TEL 048-641-7325）

◎12月19日（木）／浜松・イケヤサウンド／問：イケヤMM店（TEL 053-453-5550）

◎12月22日（日）／恵比寿・ガーデンホール／問：アニメイト（TEL 03-3957-1234）

▼11月発売予定の「トゥルー・ラブストーリー」の南弥生役も丹下さんが演じているぞ



某「セラムン」が来年早々に終了するそうです。最近低迷してましたからねぇ。それでも、随分続いたモノです。私は見始めたのが遅く、ジュピター登場の数話前.（最初のシリーズの後半ですね）でした。それでも4年も前の話なのだから驚きです。読者様はけっこう「セラムン」が嫌いらしいですねぇ。昔のアンケートとかだとそんな結果が出てました。確か。「ときめき」も「セラムン」も、根っこの部分は一緒だと考えますがね。そんなこんなの後番組は「キューティーハニー」らしいです？　（ち）

■魔王29才くん：かなり爆裂バカライター。職業ムダ使い。まだまだローンの払いでキュウキュウです。ミュウ。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。話し上手。電話かけると切れない切れない。

■パオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。「マリオカート」どうすか？　楽しい？

■ほや〜田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。今回は言うこと聞いてお仕事したので20点UP。

まんが　宮須弥（ハムチューターにいいように操られてますな。OKです。もっと操られてください）

▲岡山県　のぶすけさん：たくさんいそうですよね。でもワクワクです。

▲群馬県　藤谷主さん：封印者多数です。誘惑が……あるらしいですよ。

▲熊本県　真島まなつさん：幕間のミニ劇場が楽しいです。笑えます。

▲岡山県　冴木出雲さん：クビしめは……かなりつらいかもデス。

▲大分県　いなりずしさん：もう望みなしですかねぇ……トホホです。

▲埼玉県　大類敦士さん：格闘ですか。かわいいかもしれません。

▲北海道　遠坂流斗さん：ヒドイ話です（笑）。でも原始の人です し……。

▲大阪府　海砂利水魚さん：シド若くて渋いですし。戦いますかね？

◀神奈川県　貞雅さん：ウロウロしてると時間の経つのが早いこと……。

◀東京都　おろしや☆だいこんさん：東方師匠ですねぇ！

◀愛媛県　八代さん：オリジナル部分いけてます。

◀大阪府　砂之介さん：娘さん、プリティ過ぎです。

◀東京都　碓氷彼方さん：イメージが……ですよねぇ。

◀秋田県　まいまいさん：ピッタリです。テーマ曲にしますか。勝手に。

◀東京都　赤蛙さん：途中セーブは楽ですよね。やはり。

◀奈良県　からくり蘭丸さん：しかし、悲しい姉妹です。

◀広島県　幡田忍さん：みんな思いますよね。転生？

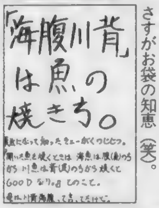
◀千葉県　木村吉伸さん：秘密ですか。クマが特に○。

◀静岡県　椎名奈々さん：ムチャなセリフの発音してますよね。スゴイです。

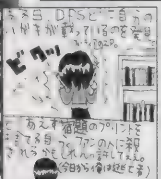
◀富山県　はせぶーさん：燃えられても38歳ですよね。

◀大阪府　みそみそさん：朝比奈さんですかねぇ。

◀兵庫県　潮崎哀さん：眼鏡美少年愛好家多いです。



◀北海道　チェイサーさん：さすがお袋の知恵（笑）。


◀東京都　炭素分子さん：なぜ、とりあえず？　数学（笑）？

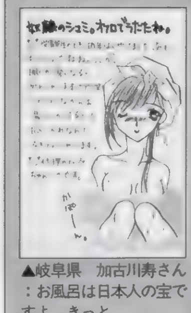
◀埼玉県　あゆむさん：OVAは妙に白々しいというか強引というか（笑）。主役はカオスさん？

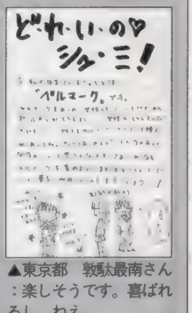
▲香川県　菅野MARさん：ヘッドホンだと大迫力です。怖さがかなり違います。

▲埼玉県　toricoさん：イメージキャラいいですよね。渋い。パーフェクトソルジャー。

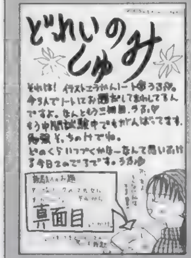
奴隷の趣味

なんでこんなにネタがつきないのか？　不思議です。趣味は不思議。心熱くなる、そんなコトを隠し持ってるあなた。さあ、趣味の世界にようこそ！　新たな世界へレッツチャレンジ！（魔）

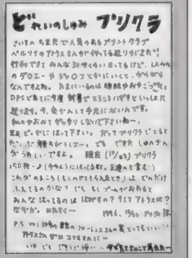

▲岐阜県　加古川寿さん：お風呂は日本人の宝ですよ。きっと。



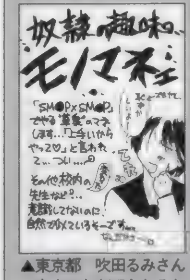
▲東京都　敦駄最南さん：楽しそうです。喜ばれるし。ねえ。



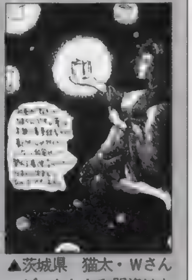
▲東京都　敦駄最南さん：し、試験中は……注意してやりましょう。



▲大阪府　アリクイさん：プリクラQ、お願いします。人気薄で（笑）。



▲東京都　吹田るみさん：友人におだてられると、つい。ですよね。


▲茨城県　猫太・Wさん：ビッとした和服姿はキレイでいいですよね。

「酔っぱらってる女の子と話すのが好きです。特に平常時と変わってメロメロになるような娘に弱いです。その時のオレには顔やルックスなど関係ありません。これまで付き合った彼女はみんな酔うと人が変わる娘でした。なんか、楽しいじゃないですか。そういう2面性って。最近は少し変わって、眼鏡を取ると性格が変わるなんていう、マンガチックな娘がいないかなと捜してます（笑）」新潟県　ナルカミさん：

2重人格とかでもOKなんでしょうか？　まあ、飽きなくて良さそうですが……「スーチーII」の早苗ちゃんみたいに性格変わっても根はいい子って感じならいいんだけどなぁ。

「サバイバルゲームに凝ってます。普通の人から見ればボクラはかなり怖い集団のようで、集まってると、ヒソヒソと陰口が聞こえてきます。でも……楽しいんだよなぁ。ユニフォーム揃えて（ジャンパーだけど）、野山駆けめぐって、戦って。体力いりますけど、楽しいです。雪中もありです。白いスキーウェア着てやります」北海道　TAKAしろ豪さん：

楽しいですよね。夜中にセガの光線銃で戦ったときですら、楽しかったですから。光線銃は市街戦も出来ますし。おまわりさんとか、近所の人に怒られながらだけど（バカ）。

ドの入力受付時間が「あすか」は長いので、これで↓↓系の必殺技は出ます。この特徴は覚えておいた方がいいでしょう。一応、通常技からコマンド投げにもつなげることができますが、ここでは省かさせていただきます。何といっても卑怯ですからね。慣れてきたら、しゃがみ弱↓しゃがみ弱→しゃがみ前入れ弱→しゃがみ強→強キャシィラリアットに挑戦してみましょう。結構簡単にできるはずです。これを基本にして途中に立ち弱攻撃を入れたりしてみるとバリエーションが増えていきます。コツとしては、ポンポンポンとテンポよく先行入力していくのがOKです。それでは⑤です。これも①と同様の連続技です。最後のラリアットをダッシュ強攻撃に変えるだけですので、比較的簡単に習得できるはずです。途中で立ち上がるために、ラリアットを暴発しやすいので強攻撃ボタンを連打しすぎないようにしましょう。では次回へ！（ち）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。ね？　そうですね？　きっと。

ライターリスト

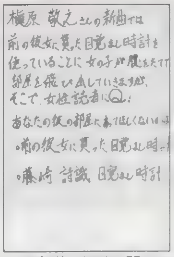
■うききくん：キミは昔から(魔)と同じムダ使いだったよ。ね。マンガや本、ベッドの下にグチャグチャしてたし。

■さとちーくん：なかなかダメになりそうな一歩手前までいってました。でも2日で回復して下さい。指定。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。ある意味正直者なのか？　少しだけ大人になるのもいいかもしれん。

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。ネコ部屋に置き去りは危険だから注意。部屋狭いって資料に載ってたし。

……に平仮名の「な」はいくつあったでしょう？　突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「な：答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。



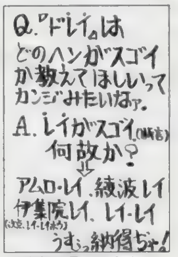
▲福島県　りんどうあやさん：エミリオ＝マスター似ている説は強力です。

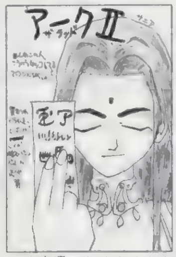
▲北海道　肝臓人間ハカイダーさん：チビウサ目覚ましは……ダメです？

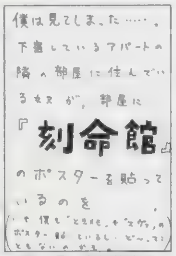
▲東京都　敦賀最南さん：すごいことになるんですよ。カワイイです。

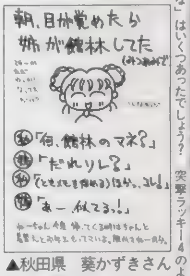
▲東京都　炭素分子さん：ゲへへはちょっとマズイです。

▲大阪府　覚智也さん：喜んで下さい。誕生日おめでとうございます。









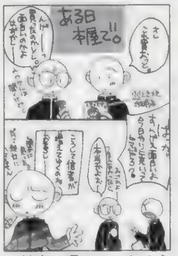
▲神奈川県　ゆうさん：ス、スゴイ！　確かにスゴイ！　わかりました！

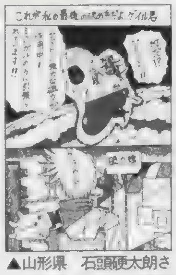
▲秋田県　桃栗てくのさん：謎でしたねぇ。どちらでも好きという意見も。

▲広島県　たろさくくさん：良いですよね「アークⅡ」。楽しめます。

▲香川県　安倍茂樹さん：でも「刻命館」は館のヤツですよね……？

▲秋田県　葵かずきさん：服、貸しませんか。なかなか手厳しいです。





▲神奈川県　ちゃたろうさん：ダメになっていくのは早いモノですし。

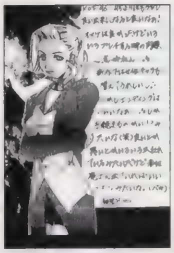
▼広島県　DDTさん：サターンだけはいい者に見えません。ダメでしょうか？

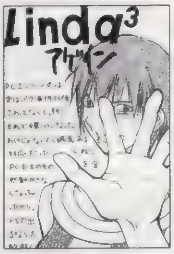
▲秋田県　市藤にたかさん：くれないと。ですよね。制服。みゃーみゃ。

▲北海道　TOMYさん：ドキドキしてたんでしょうか（笑）？

▲山形県　石頭硬太朗さん：ヤマトって……鉄でできてましたっけ（爆）？

▲大阪府　松雪ヤスコさん：転んでみると楽しいから……ですよねぇ。





◀千葉県　秋本一樹さん：弱くてもいってみては？　楽しいですよ。

◀北海道　鈴城芹さん：心の内側に潜むのがペルソナですから。

◀静岡県　けどこのさん：そうですよねぇ。ちょっとゲームには……。

◀秋田県　神無月セイさん：お見事に俺さんにはまってらっしゃいます。

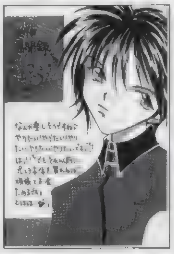
◀東京都　戦う527さん：クリアしましょう。慣れればなんとか……。

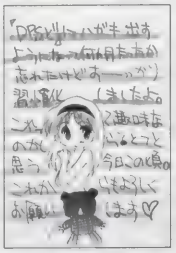
◀東京都　梓人さん：アクセス速いでしょうし。楽しみです。

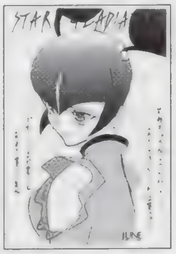
◀栃木県　庵屋さん：夢の女の子パーティ作り。夢です。

◀島根県　うどうジン江さん：きらめき高校入学希望者多いです。

◀三重県　288さん：戦闘時ヘソ出しは、というかお腹護らないのは危ないですよねぇ……。カワイイからいいですが。







◀神奈川県　多奈竜さん：期待膨らみますが……3月とかに出るんでしょうか？　どうでしょう？

◀北海道　鈴城芹さん：コツコツと行きましょう。あせると良くないです。おるすばーんカワイイですし。

◀福岡県　三日月の顔さん：いや、でもいけてますよ。プラズマ兵器ですし。ビヨーンとなりますし。

◀神奈川県　ちゃたろうさん：こちらからもお願いです。世界中の人がそうなればいいんですけどねぇ（夢）。

◀大阪府　砂之介さん：自分のプレステはいいですよぉ……って悪魔の囁きでしょうか？　フフフです。

◀東京都　ヘルカオスさん：いや……そ、それだけってワケではない……ハズデス……たぶん……はい。

「あすか～20%」読めないだろうキャシィ攻略その3：基礎知識編3（とりあえず連続技に挑戦してみましょうの巻）の始まりです。キャシィは連続技がそんなに複雑なモノはなく比較的簡単なのでちょっと練習すれば習得が可能です。まぁ、つながる技が少ないからバリエーションに乏しいという言い方も出来ますけれどもね。基本は①通常技→必殺技と②弱攻撃→強攻撃→ダッシュ強攻撃のパターンです。後はこの2つのパターンのバリエーションになります。とりあえずは①のパターンの解説から始めることにしましょう。①は本当に簡単です。…と攻撃ボタンを連打しているだけでも何となくつながるでしょう、試してみて下さい。次に意識してつなげてみましょう。しゃがんで小攻撃を連打しつつ方向ボタンを離してみて下さい。キャシィラリアットが出るはずです。本来ならコマンドは↓↓＋弱＝強攻撃ボタンですが、コマン

熱く甘いささやき～激ハガキ編

ハガキを書きましょう。最近、試験だなんだとみなさん忙しいようですが、だからといって、それがハガキを書かないでいい理由にはなりません。え？　なる？　そ、そ、そんなぁ～おやぴ～ん～頼みますヨォ。奴隷なら、どんなときでも、ハイハガキ。いつも心の片隅に奴隷の花を咲かせましょう！　もうすぐ、もうすぐ、奴隷の野望が完成します。きっとです。絶対です。だから負けないで！ノーサイドの笛が鳴るまで……ラブ……あぁぁ……かんぴょう。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれない！　がんばればトップは夢じゃない？　うふん！

電撃PlayStation 35号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（右ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月12日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]メタルエンジェル3 ②[巻頭]新スーパーロボット大戦 ③[巻頭]レイジレーサー ④[巻頭]闘魂烈伝2 ⑤[巻頭]ライトニングレジェンド ⑥[巻頭]闘神伝3 ⑦[攻略]アークザラッドII ⑧[攻略]エターナルメロディ ⑨[攻略]女神異聞録ペルソナ ⑩[攻略]はるかぜ戦隊Vフォース ⑪[G]プリンセスメーカー ⑫[G]トゥルー・ラブストーリー ⑬[G]ありすインサイバーランド ⑭Non stop!ときめきメモリアル ⑮新作ソフトレビューthe DEEPER ⑯ビックリPS新記録 ⑰4色奴隷 ⑱電撃プレイクエスチョン ⑲ウラワザデータベース ⑳[まんが]レイジレーサーはじめて物語 ㉑電撃コラムス ㉒[読者コーナー]PSの奴隷 ㉓[RPG]ファイナルファンタジーVII ㉔[RPG]ワイルドアームズ ㉕[RPG]バスタード!! ㉖[RPG]聖痕のジョカ ㉗新作ソフトステーション ㉘NEXT WAVE？ ㉙電撃ランキングステーション ㉚PS移植化計画Ver.2.0 ㉛電撃NEWS STATION ㉜新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をP208～209のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通PS ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例：RPG、格闘、美少女など)

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO 64 ④3DO ⑤PC－FX ⑥PCエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガCD ⑨スーパー32X ⑩ネオジオ ⑪ネオジオCD ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】PSで動作するCD付録の付いた雑誌やムックを購入したことがありますか。

①HYPERプレイステーションREMIX VOL.2または3を購入 ②ムック（攻略本）を購入 ③どちらも購入したことはない④その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】次にあげる各プレイステーション専門誌について、他の雑誌に比べて優れていると思う要素、劣っていると思う要素の別に、強く感じるイメージをそれぞれ最大3つまで選んでください。（番号と雑誌名の対応：[1]電撃プレイステーション [2]ファミ通PS [3]プレイステーションマガジン [4]HYPERプレイステーション [5]THEプレイステーション）

①独占情報の多さ ②新作情報の充実度 ③攻略の充実度 ④RPGの充実度 ⑤美少女系の充実度 ⑥格闘系の充実度 ⑦海外ゲーム（洋ゲー）の充実度 ⑧ニュース・関連情報の充実度 ⑨ウラワザの充実度 ⑩ランキング・データ類の充実度 ⑪付録の充実度 ⑫読者コーナーのおもしろさ ⑬掲載タイトル数の多さ ⑭全体のページ数の多さ ⑮誌面の読みやすさ ⑯内容に対しての価格の安さ ⑰全体の内容の濃さ ⑱内容のマニアック度 ⑲おもしろい企画の多さ ⑳表紙の良さ ㉑広告ページの多さ ㉒よく売れているというイメージ

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.32

1「はるかぜ戦隊Vフォース」ポスター
石津崇(大分県)樋浦潤(山梨県)原口濱文(福岡県)大槻勲(京都府)塩野政治(東京都)小池伸子(青森県)中川将(宮城県)土井一(茨城県)垣貫健(滋賀県)児銀修(山口県)

2「真時空伝説ガルキーバ」電撃文庫上下巻セット
松久弘(兵庫県)近藤真人(岩手県)川島大(大阪府)九里一人(東京都)荒城美恵(埼玉県)

3DoCoMoポケベル
加藤千佳(埼玉県)井上春香(熊本県)

4ゲームセレクター SB－V20G
城直也(石川県)中山直紀(高知県)佐伯定男(島根県)

5「宝魔ハンターライム」(OVA)かないみかサイン入りポスター
吉田雄二(広島県)小澤健(東京都)山川淳二郎(山口県)小沢大作(東京都)石川智一(新潟県)

6「ベルトロガー9」テレホンカード
山本房枝(新潟県)丸谷圭(東京都)大河原博(東京都)加戸木一(沖縄県)金子一弥(東京都)

7「ノエル」イメージCD －フィーチャリング佐野倉恵壬－
末友絵梨子(香川県)木瀬雅樹(滋賀県)忽骨谷史記(埼玉県)川崎亜美(神奈川県)岩崎靖(兵庫県)

8「ベルトロガー9」Tシャツ
実松直之(福岡県)堺浩二(長崎県)山本巧太郎(鹿児島県)

9「結婚－Marriage－」ソフト
尾崎一郎(富山県)砂畑しおり(奈良県)古池新三郎(京都府)

10「時空探偵DD」ソフト
石原由美子(愛媛県)上園智穂(北海道)井関敏幸(神奈川県)水嶋亨(静岡県)島津真梨子(福岡県)

11「ヒロインドリーム」テレカ付きソフト
佐々木弥七(大阪府)水津俊昭(山口県)大庭久尚(島根県)

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 35号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.38（1月17日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

ときめきメモリアル

3名

1 笹木綾子さん［清川望役］直筆サイン入りポスター

3名

2 藤崎詩織 デビュー記念テレホンカード

（提供：コナミ）

月イチ恒例の出演声優サイン入りグッズプレゼント、今回は清川望役で人気を集めた笹木綾子さんだ（104〜106ページを参照！）。藤崎詩織の記念テレカもプレミアムものだぞ。

4名

4名

2名

3 4 5 笹木綾子さん直筆サイン入り画面写真

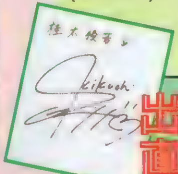
（3、4、5の3種類）

5 画面公開不可の画面写真

トゥルー・ラブストーリー

（提供：アスキー）

主人公（プレイヤー）の妹・みさきの枚数限定テレカ100枚に、出演声優全員のサイン色紙もあげちゃうのだ♥



各1名

出演声優直筆サイン色紙

6 菊池志穂	12 豊嶋真千子
7 藤野かほる	13 横山智佐
8 丹下 桜	14 池澤春菜
9 緒方恵美	15 井上喜久子
10 吉田愛理	16 西村ちなみ
11 久川 綾	17 全員の寄せ書き

100名

18 みさき ナンバーリングテレホンカード

ヒロインドリーム

5名

19 PSソフト

5名

20 かないみかさん サイン入りポスター

現在、大好評のアイドル育成SLG『ヒロインドリーム』。まだプレイしていないキミはソフトに、すでに静や姫子たちに恋しちゃってるキミはポスターに、さあ応募だ!!

（提供：マップジャパン）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼントVol.35係

〒

住所

TEL　（　　）

氏名

男・女

生年月日	年（西暦）	月	日
	19		

職業

1 小学3年以下　2 小4　3 小5　4 小6　5 中1　6 中2　7 中3
8 高1　9 高2　10 高3　11 短大・専門学校生　12 大学生・大学院生
13 予備校生・浪人　14 会社員　15 アルバイター　16 無職　17 その他

P163でほしいプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【1】	【2】	【3】	【4】	【5】

PlayStation™

"PS" マークおよび、"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

KSK

王達の欲望と思惑が、この大地を戦乱に巻き込む！

戦雲迫る

illustration 末弥 純

First Queen IV

【プレイステーション版】

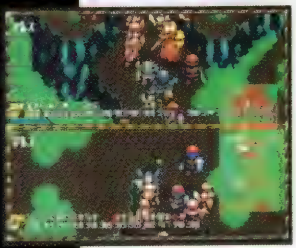
ファーストクイーンIV バルシア戦記

これが新しい刺激【ゴチャキャラ】!!
世界に類のない、リアルタイムRPGシミュレーション

桁外れのキャラ数を登場させながら、ストレスを感じさせない高速処理。
リアルタイムで動く大軍団。
時には100以上ものキャラが、それぞれの意志で闘い、逃げまどう。
キャラの性格付けも必見。すぐに逃げ出す者や後ろから援護射撃を行う者、敵を深追いする者、治療して回る者、一部隊にも匹敵する魔法使い。
ユーザーは、キャラの意志に任せて戦闘を見守るのも良いし、状況に応じて個々に細かくコントロールすることもできる。

2つの部隊をリアルタイムに入れ替え、ダイナミックで戦術的な戦いを展開。
敵との交渉、騎兵が［馬］から降りて戦ったり、弓兵が［弓］を捨て剣で戦うなどの命令まである。

友達のデータと戦える［対戦モード］付き！



12月6日 発売
¥5,800

JAN 4-988711-100119 SLPS-00604

●本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみ下さい。

［制作・販売］
株式会社 呉ソフトウエア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第2ビル302号 TEL.048-646-0660 FAX.048-646-0661

電撃PSはRPGの味方です

Let's Go RPG

レッツゴー

ＦＦⅦ
ワイルドアームズ
バスタード!!
聖痕のジョカ

日本の冬の長い夜は
こたつとミカンとＲＰＧ！
寒さに負けず、あたたかくして
レベルアップに集中します
こつこつ、じっくりがんばれば
いつか必ず、春＝エンディングが
やってくるハズです……

イラスト／Ｃ次郎

FINAL FANTASY VII

発売迫る最強のRPG! 待望の最新情報をキャッチ!

「FFVII」の世界に、巨大アトラクションセンターが存在しているという情報をキャッチ！　その名も「ゴールドソーサー」。いったいこの場所で、どんなイベントが待ち受けているのだろうか？今回は、その中にあるアトラクションの数々を徹底紹介しよう。

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800予定(CD 3 枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年1月31日		

↓ゴールドソーサーの駅前広場。

welcome to Gold Saucer
(ゴールドソーサー)

ゲーム内ミニゲームが発覚…!!

最近のＲＰＧにはもはや常識ともいえる、カジノや闘技場などのゲーム内ゲーム。このミニゲームが楽しめる施設が、やはりというか、当然というか、「ＦＦⅦ」にも存在していることが判明した。しかも、さすがに「ＦＦ」シリーズだけあって、この「ゴールドソーサー」の規模は半端じゃない。チョコボレースや闘技場など、なんと７つものアトラクションが一度に楽しめるという、巨大テーマパークだったのだ！　ここは、どうやら重要なイベントに関わってくるらしいのだが、もちろん、中のアトラクションで遊ぶことだってできるのだ。[illegible]やダンジョン攻略に疲れたときは、「ゴールドソーサー」で[illegible]ときの息抜きをして楽しもう。また、ここでは新しい仲間との出会いも待っているとか……!?

©1997 スクウェア　イメージイラスト／天野喜孝、キャラクターイラスト／[illegible]

ゲーム内アトラクションセンター

ゴールドソーサー大公開！

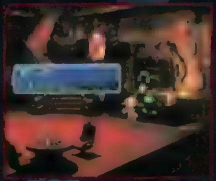
●ゴーストスクエア GHOST
ゴーストホテル

ホラーな仕掛けがいっぱいのセンター内ホテル

ゴーストホテルとは、センター内に設置されたホテル。通常のホテルとは違い、ここにはホラー映画のような「恐怖」を演出する仕掛けがたっぷりと施されているのだ。もちろん、すべてアトラクションであり、実害はないようなので安心しよう。また、ホテルというからには、体力の回復もできるだろう。ゴールドソーサーを訪れたときは、ぜひ一度泊まって見よう。

◀外観からして雰囲気バッチリのゴーストホテル。ここに泊まる勇気はある？

▲ゴーストホテルのロビー。案内人はゾンビのコスプレ!? それとも本物……!?



▲ゴーストホテル名物「首つり君」。こんな仕掛けがあちこちに設置されている。

●イベントスクエア EVENT
アトラクション広場

巨大な特設広場でアトラクションを鑑賞

イベントスクエアは、巨大なアトラクション会場になっている。ここでは、何らかのショーを鑑賞できるらしいぞ。会場はドーム状になっているようなので、雨が降っても大丈夫。いったい、どんなショーが行われるのかは不明。日にちによって、行われるショーが変わるなんてこともありそう？

▼広々とした会場。イベントもおこりそうだ

●ラウンドスクエア ROUND
観覧車

最頂点から見渡す景色は？

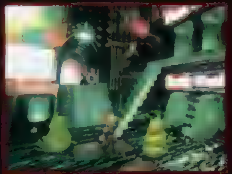
センターを見渡せる観覧車。ゆっくりと上昇していく光景が、どのように表現されるのか非常に気になるところだ。

▲画面にはチケット売り場が見える。ということは、有料なの？

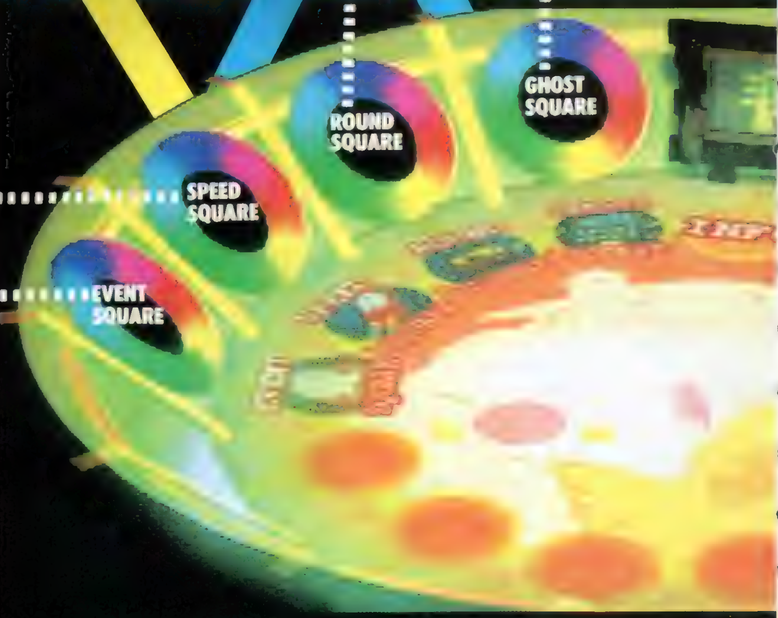
●スピードスクエア SPEED
ジェットコースター

スリル満点の超迫力コースター

遊園地にはなくてはならないジェットコースター。猛スピードで疾走する、ド迫力のムービーが楽しめる？



▲いったいどんな演出が施されているのか？ 早く乗ってみたい！



➲イベントターミナル

このイベントターミナルから、それぞれのアトラクション会場まで行くことができる。中央にはインフォメーションもあるので、ここで詳しいセンター内の説明が聞けそうだ。はやる気持ちを抑えて、しっかり説明を聞いておくといいぞ。床に描かれたチョコボとモーグリが、いかにも遊園地らしい、楽しげな雰囲気を出している。

「ゴールドソーサー」は、『FFⅦ』の世界のどこかにある、巨大なアトラクションセンター、簡単に言えば遊園地のことだ。

この「ゴールドソーサー」には、チョコボレース場や観覧車、さらにはジェットコースターなど、数々の楽しいアトラクションが設置されており、それぞれ実際に楽しむことが可能になっている。しかし、その全景や場所、さらには、それぞれのアトラクション内で具体的にどんなことができるのかは、残念ながら、まだハッキリとわかってないのだ。

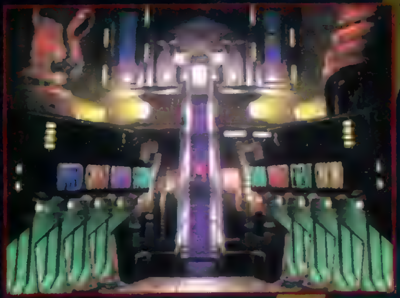
そこで今回は、編集部で入手したいくつかの写真から、このRPG史上最大規模を誇る遊戯施設の内部を推測してみよう。ちなみに、ストーリー上「ゴールドソーサー」には、必ず一度訪れることになるようだ。ということは、この中で数々のイベントが待ち受けている可能性が非常に高いのだ。

●バトルスクエア

BATTLE 闘技場

娯楽の王様、闘技場 どんな強敵が待ち受ける?

RPGにはなくてはならない闘技場。ここではやはり1対1の戦いが繰り広げられるのだろう。バトルのシステムや報酬など、細かい仕様はまだ不明だ。『FFⅥ』では闘技場で仲間と再会するイベントがあったが、今回も何かイベントが起こる可能性が?



▶闘技場前のターミナル。かなり近代的な感じの造りになっている。

▶挑戦者の入口。よく見ると警備員たちが倒れている。何かのイベントか?

●ワンダースクエア

WONDER 占い広場

当たるも八卦、当たらぬも八卦 さてさて、今日の運勢は?

▶占い広場。一見、ただの休息所のよいうだけど……?

スクエア内には ゲームセンターも あるぞ!!

▼スクエア内ではゲームセンターも営業中のようだ。ここでもミニゲームを楽しめるのだろうか。

このワンダースクエアは、「占い広場」という呼び名の通り、いろいろな占いを、楽しむことができる広場のようだ。占いといっても、いったい誰が、どんな占いをしてくれるのか、非常に気になるところ。占いといえば、思い当たるのが、仲間キャラの1人である、ケット・シーが得意(?)としていたことだけど、もしかしたら彼と何か関係がある場所なのかもしれない。

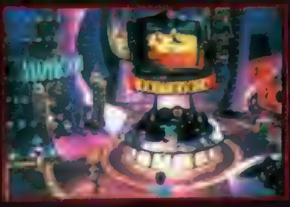
●チョコボスクエア

CHOCOBO チョコボレース場

目指せ一攫千金! 白熱のチョコボレース!

チョコボスクエアでは、競走馬ならぬ、競走チョコボたちのレースが開催されている。レースに出場するチョコボから優勝するチョコボを予想し、「ボ券」を買って一攫千金を狙うのだ。やっぱり賭事となると熱の入り方もまったく違ってくるものなので、おそらくゴールドソーサーの中では、最も人気の高いアトラクションになるだろう。実際の賭けの形式はまだハッキリわかっていないが、どうやらかなり本格的な賭けが楽しめることになるらしいぞ。

▶チョコボレース場の全景。かなり派手だ。



▶「ボ券」売り場。レースの中継もされている。

それぞれのゲートの先で、いろいろなミニゲームが楽しめる

イベントターミナルの床をよく見ると、各アトラクションのマークが描かれている。このマークの上にある丸いゲートに入れば、それぞれのアトラクションに行けるというわけだ。また、各アトラクションから直接別のアトラクションに行くこともできそうだ。

【FFⅦコンビニ予約開始】12月1日より、お近くのコンビニで『FFⅦ』の予約受付が開始される。予約できるのは、セブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクスの4チェーンの他、「G兵衛」マークのあるコンビニ。予約すると、先着50万名に特製ガイドブックがプレゼントされるという特典付きだ。

【発売間近となった期待の大作を徹底紹介!!】

ワイルドアームズ

ついに発売まであと1カ月をきった、RPGファン必見の大作！異世界ファルガイアを舞台に、3人の主人公が人類の未来と、それぞれの想いをかけて戦う。今回もドーンとストーリーを紹介だ。

ワイルド アームズ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日予定		

世界の未来のために魔族と戦う3人の若者たち

1000年前の魔族の侵攻によって、世界を支えるガーディアンは力を失い、美しかった自然も荒廃した大地となったファルガイアに、再び魔族が暗躍し始める…。魔族ベルセルクによって、神秘的な力を秘めたペンダント〝なみだのかけら〟を奪われたザックたちは、魔族を追う旅に出る。ガーディアン神殿で、ガーディアンを実体化させる力を与えられた3人は、ファルガイアを救う使命を負って新たな土地へ転送されるが…。

ザック

過去の復讐のために、「絶対たる力」を求めて、相棒の風ネズミ、ハンペンとともに遺跡をめぐるトレジャーハンター。高速の剣技〝早撃ち〟を操る。

▲相棒のハンペンは、精霊に近い小動物で高い知能を持っている。

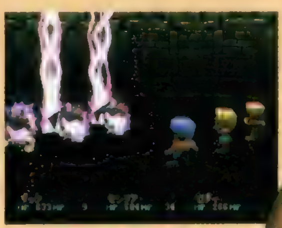
ロディ

世界を冒険する〝渡り鳥〟。アームの強力な力ゆえに、住人から疎まれることも多く、自分の持つ「戦うための力」の意義に悩む。

▲限られた人間だけが扱える〝アーム〟の力は、機械によって発動する魔法のようなものだ。

セシリア

ガーディアンと心を通わせる巫女の力を受け継いだ、アーデルハイド公国の王女。母の形見でもある〝なみだのかけら〟を追って旅に出る。



▶幼い頃から修道院で修行してきた魔法の力は、かなりのもの。

ロディの特殊攻撃〝アーム〟を紹介!

ロディが操る〝アーム〟は、魔族に対抗するために生み出された、旧文明のテクノロジー。魔法と違うのは本体に装填された弾を消費して攻撃すること。ロディの扱うアームは全部で8種類。あちこちの街に手に入れたアームを改造してくれるアームマイスターという技術者がいて、お金をかければ手持ちのアームの攻撃力や命中率、装弾数をアップさせてくれるのだ。

バニシングレイ

▲強力なエネルギーを放つレーザー砲、バニシング・レイ。

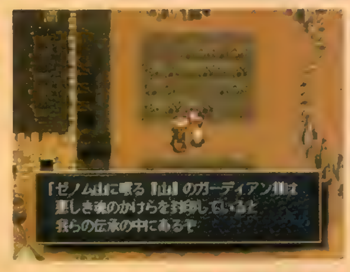
▲新しいアームは、ゲームが進むにしたがって、遺跡などで入手できるぞ。

 ©Sony Computer Entertainment Inc.

魔族の支配者"マザー"を封じた神像を守れ!!

バスカーの集落

ガーディアンに転送された見知らぬ土地では、自然とともに暮らすバスカーの酋長から、かつて魔族の支配者マザーの心臓をガーディアンが封印したという、３つの神像の存在を知らされる。魔族の次の標的である神像を守れなければ、マザーは復活してしまうのだ！



◀かつてガーディアンは、マザーの心臓を３つに分けて封印した。

◀集落には、西風の守護獣"ゼファー"の祭壇があるが、今はまだ姿を現してはくれない。

ナゾの地上絵!?

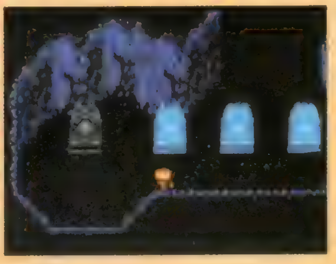
▲村の北には、こんなものが。この地上絵も、ガーディアンに関係があるのだろうか？

霊峰ゼノム山

第１の神像は、バスカー集落の北にあるゼノム山に安置されているという。雪におおわれた山頂へ登るには、さまざまな仕掛けをくぐり抜けていかなければならないぞ。

◀雪山での戦い。頂上までは、厳寒の山と入り組んだ洞窟の中を進んでいく。

先へ進むには…？



◀何かの仕掛けで閉ざされた扉が、行く手をふさいでいるぞ。

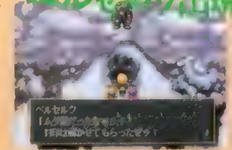
▶勢いよく落ちる落石を見て、ザックが新たな早撃ちの技を思いついた！

ゼノム山山頂

ようやくたどりついた山頂に、またしてもベルセルクが出現！　ロディたちはベルセルク配下の魔族オーガウィドウと戦い、これを撃破するが、神像はベルセルクの手により破壊されてしまう。

集落に戻った３人は、バスカーの酋長から、エルゥのほこらを起動するアイテムを受け取り、次の街へ向かう。

ベルセルク出現!



◀山頂には、ひと足先にベルセルクが着いていた！

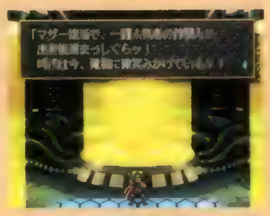
BOSS

オーガウィドウ

◀巨大なクモの身体に、老婆のような顔を持つ、不気味なモンスターだ。

新たな魔族も始動！だけど…？

ゼノム山のクリア後、魔族の本拠地で、１人の魔族が神像を狙って動き出すイベントを見ることができる。新たな敵の出現だが、どうもこの魔族、性格にやや問題がありそうなんだけど…。はたしてどうなる？



▲敵ながら、大丈夫かコイツ？　って感じのキャラクターだ

セシリアの魔法作成には上級レベルもあるで！

セシリアの使う魔法は、クレストカードというアイテムに、ギルドで２つの紋章を組み合わせてもらって作成する。最初に作れる魔法は白、黒魔法あわせて32種類だけど、ストーリーが進めば、レベル２の魔法を作成できるギルドに行くこともできて、強力な魔法が使えるようになるぞ。全64種類の魔法の中からどれを選ぶかで、戦い方も変わってくるだろう。

◀敵を小さくして弱体化させる、バニッシュの魔法。

▲白魔法アンチマジックは、敵味方とも魔法を使えなくするフィールドを展開。

セント・セントールの町

モンスターを寄せつけない、聖なる結界に守られているはずのセント・セントールの町では、最近、人々が行方不明になって数日後にひょっこり帰ってくる、神かくしが続発しているという。そこでロディたちは、町の治安を守る警官から、真相の究明を依頼される。行方不明者が発見されるのは、いつも町の北東にあるケイジングタワーの近くらしい。さっそく3人は、ケイジングタワーの探索に乗り出すのだが……。

◀町の中央にある神像は、警官が守っていて近づけない。

▲行方不明事件を捜査している警官から、冒険者としてケイジングタワーの調査を依頼される。

神かくし続発？

◀帰ってきた人は、行方不明の間の記憶がないらしい。

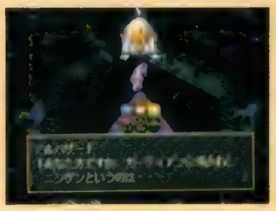
マザーと魔族四騎士“ナイトクォーターズ”

マザーは、その名の通りすべての魔族を生みだした、魔族の母なる存在。その魔族の中でも、最強の力を持つのが、ジークフリード、レディ・ハーケン、アルハザード、ベルセルクの四騎士“ナイトクォーターズ”だ。かつての住処、魔星ヒアデスを失った彼らは、ファルガイアを第2の故郷とするため侵攻してきたのだが…。

◀封印されたマザーが、ナイトクォーターズに語りかける。

アルハザードのワナ!!

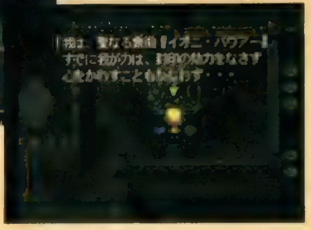
ケイジングタワーに登った3人は、魔族アルハザードによって結界に閉じ込められる。賞金稼ぎのカラミティ・ジェーンに助けられ脱出するものの、町はなぜか無人となり、神像も破壊されてしまっていた。



▲アルハザードは、卑劣な手段を好む魔族。セントールの町で何かを実験しているらしい？

◀結界に封じられたロディたちに、アルハザードのけしかけた魔族が襲いかかる！

◀有名な賞金稼ぎのカラミティ・ジェーンは、なんと執事を連れたワガママなお嬢様だった。



▶結界に守られたはずの町は、どこからか現れたモンスターによって壊滅していた…。

古代の超兵器ゴーレムが復活!!

魔族に奪われたゴーレムが人類の敵となって襲いかかる!

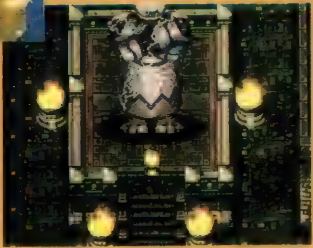
1000年前の戦いで人類の切り札となった巨人兵器ゴーレムは、今では各地の遺跡で眠っていた。しかし、アーデルハイド公国の古代文明博覧会から奪われたものをはじめ、魔族の手で復活したゴーレムは、ロディたちの前に立ちはだかることになるのだ。

◀「魔弾の射手」の異名を持つ、重装備のゴーレム、バルバトス。

▲“闇”をエネルギー源として飛行するゴーレム、「深闇を統べる王」セト。

味方になるゴーレムもいるぞ!

ある場所に眠っているゴーレム“アースガルズ”をよみがえらせることができれば、心強い味方になってくれるぞ。防御のために作られたアースガルズは、両腕のバリア発生装置によってモンスターを寄せつけず、3人を乗せて運ぶ移動手段として働いてくれるのだ。アースガルズがいれば、船では越えられない浅瀬も移動できるぞ。



▶戦いを拒否して目覚めようとしなかったアースガルズだが、セシリアの語りかけによって、ついに復活!

▲アースガルズの巨体が、ゆっくりと歩み始める。この先の大地には何が待つ?!

港町ティムニー～懐死の迷宮

ここでは、バーソロミュー船長という男が、第3の神像らしい像を手に入れたというウワサを耳にする。船長は、ライバルに見栄をはってしまったため、婚儀の証の〝水晶の花〟を必要としているという。ロディたちは、船長の協力を得るために、危険な砂漠にある懐死の迷宮から水晶の花を取ってくるが…。

◀懐死の迷宮には、強力なアンデッドモンスターが出現。

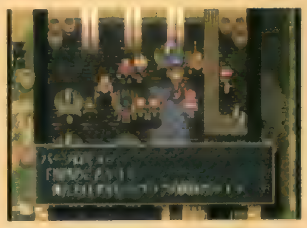
▲バーソロミュー船長に近づくために、船長が必要としている水晶の花を取ってくることに。

▼水晶の花を取ると、迷宮が崩れ始める。このイベントは制限時間内に脱出すること！

セシリアが結婚?

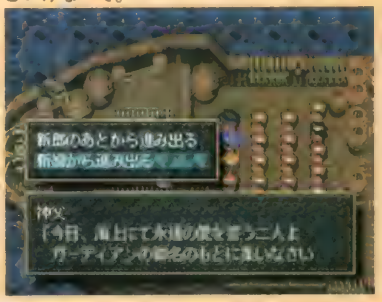
水晶の花を船長に渡しているところに、そのライバル、ドレック船長が顔を出す。またしても見栄をはるバーソロミュー船長のおかげで、なんとセシリアと船長が偽装結婚式を挙げることになってしまうのだ！

船上で行われる結婚式のイベントでは、事前に船員たちから聞いておいた、船乗りのしきたり通りに行動しないといけないぞ。



▲ドレックにからかわれたバーソロミュー船長は、そばにいたセシリアを婚約者だと紹介してしまう!!

▲船の中では、結婚式の前に船員たちの話をちゃんと聞いてまわらないといけないぞ。



◀ちゃんと結婚式を成功させられれば、いいことがあるかも?

ゼット登場! そして…

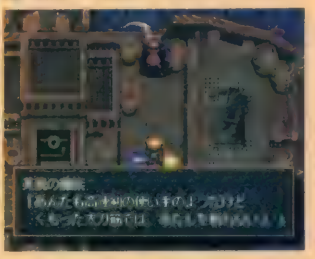
結婚式の最中に、神像を狙ってお調子者の魔族ゼットが登場！　ゼットとの戦いに勝利して、神像を守りきったと安心する3人。だが、今度はナイトクォーターズのレディ・ハーケンが現れ、最期の神像はあえなく破壊されてしまう。

3体の神像による封印が解かれ、ついに魔族の支配者マザーが復活。3人の戦いはさらに厳しいものになっていく！

◀▲イレギュラーナンバー（員数外）と呼ばれる、はぐれ者の魔族。戦いに負けると、調子のいいことを言って逃げ出すぞ。

▲本人はカッコよく登場したつもりらしいけれど、どう見ても浮きまくっているゼット　その実力のほどは？

▼ゼットはおとりにすぎなかった!?　美しき女魔族レディ・ハーケンは、ザックと同じ高速の剣技で、神像を一刀両断にしてしまう！

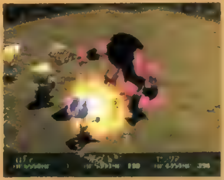


マザー復活!!

"闘技場"で強力モンスターに挑戦!!

世界のどこかにある闘技場は、ペグッチ伯爵が運営する秘密の社交場。ここでは、強力な4体のモンスターと連続で戦うことで、経験値や貴重なアイテムを手に入れることができるぞ。

▲1体目は、特殊攻撃「人体実験」を使うメデイア。



▲魔法に強く、すさまじい怪力で暴れまくるユミルの攻撃！

▲3体目のシャバウォックは、超強力な全体攻撃を使う。闘技場のモンスターとは連続で戦うので、戦いの間に回復することもできないぞ。

『ワイルド アームズ』予約キャンペーン開始！】11月23日から、全国の主要プレイステーション取り扱い店で「ワイルド アームズ」の予約キャンペーンが始まるぞ！　予約すると先着50,000名に「ワイルド アームズ特製システム手帳」がプレゼントされるのだ。早い者勝ちなので、ただちにお店にGO！

BASTARD!!

バスタード!!

虚ろなる神々の器

導かれる戦士たち、そして恐るべき敵……

オリジナルストーリーの全貌が、徐々にあきらかになりつつある『バスタード!!』。今回は序盤戦の山場をキャラ中心に紹介するぞ。

BASTARD!!
虚ろなる神々の器

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	集英社・セタ　バスタード!! 製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	12月下旬予定		

記憶と力を奪われ、場所すらもわからぬ土地に放り出されたD・S。ヨーコの残した聖玉の力で、おぼろげながらに記憶を取り戻した彼は、ヨーコを取り戻すべく謎の敵に戦いを挑む決心を固める。そして自分同様に記憶をなくした仲間を集め、敵の姿を求めてあてのない冒険へと旅立っていった……。

前号では地龍から敵に関する啓示を受け取り、小峡谷で敵の配下になったヨルグ＆マカパインと戦うまでを紹介した。その中で言及された〝鬼忍将〟なる敵……その正体が今回明らかになった！　原作を読んでいる人ならおなじみの霊子炉をエネルギーとする異形の巨大要塞を根城にし、何とシーラ姫を手中に収める強敵だ。はたしてD・Sたちはシーラを救い鬼忍将を打ち倒せるのか!?

鬼忍将見参！

▲巨大要塞と多数の忍者をもってしてD・Sたちに迫る鬼忍将。いかに強力な魔法や必殺技を持つD・Sたちでも、これは多勢に無勢。勝利の糸口を見つけだすことはできるか？

シーラ姫までが？

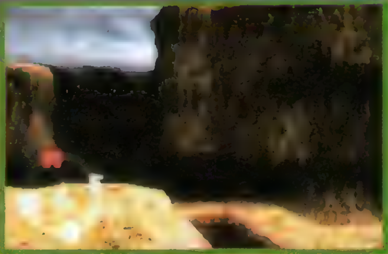
▶圧倒的な力を感じさせる忍者の長・鬼忍将。力が戻りきってないとはいえ、D・Sたちを闘気だけで金縛りにしてしまうのだから、本気で戦えばどれだけの強さを見せるのか？

◀鬼忍将に霊子炉の生け贄にされそうなシーラ。D・Sは彼女を助け出せるか？

Ⓒ Kazushi Hagiwara 1996 Ⓒ 1996 SHUEISHA Ⓒ 1996 SETA CORPORATION ※画面はすべて開発中のものです。

グレイトキャニオン 大峡谷
狙われた美姫
Earthquaker

入り組んでいる上に階層差もある天然のダンジョンが大峡谷だ。何も考えずに歩いていると迷うこと確実。コンパスでしっかりと方角を確認しながら進まないと、クリアは至難の業だ。



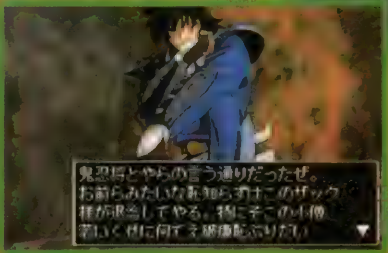
▶複雑な上に将来仲間になるかも知れないキャラとの遭遇イベントが多いので、油断しているとすぐ迷ってしまう。面倒でもしっかりマッピングしておいた方がいいかも知れない。

イングヴェイ

▲光速の剣を操る魔戦将軍のリーダー格。自分同様に峡谷からの脱出口を探すD・Sたちと出会い、自ら申し出てパーティに加わる。

◀「高貴な方に仕えていた」という記憶のみを回復。シーラが自分の主人ではと考え、彼女を救うべく鬼忍将に単身斬り込んでいく！

ザック



▲拳法を得意とする、熱血単純型の肉体派魔戦将軍。D・Sたちを「女をしつこく追い回すふらちな夜盗」と信じ込んでいるが……。

◀最初に信用した鬼忍将を、とことん信じ続けようとするザック。説得も聞かないし、彼を仲間にするのはちょっと無理っぽいかな？

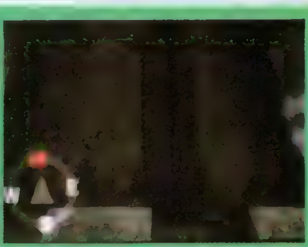
サイクス

▲次元跳躍の力を持つ魔戦将軍。記憶をかなり回復しており、この世界が本来自分たちがいた世界とは異なる異次元だと看破する。

◀次元跳躍者を狩る"猟犬"に追われ続けるサイクス。猟犬を何とかして彼をパーティに組み込めれば、非常に心強いのだが……。

立ちふさがる障害……

巨大な門



◀圧倒的な質量で、D・Sの超絶魔法でも破壊不能！

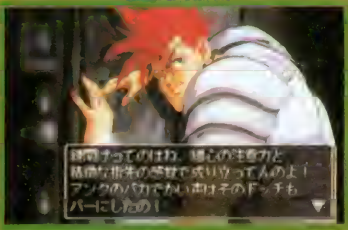
秘された抜け道

◀細かく道が枝分かれしている上に、道の各所には……。

◀妖斬糸のトラップがあちこちに仕掛けられているぞ。

風哭き(かざなき)の谷間(たにま)
二つの塔
Electrical Towers

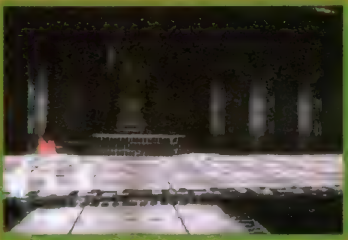
谷を吹き抜ける強風を利用して、雷子炉を動かすエネルギーを調達するための巨大な風車の群れ。そしてそこで作りだされたエネルギーを溜め込むための２つの塔がここにある。ここでの目標は当然のことながら塔。ここを叩けば、あの鬼忍将の巨大船の活動を止められるはずなのだが……。



▲なぜかオネエ言葉で話す魔戦将軍。一流の盗賊で、２つの塔の一つ・雷神塔の宝を狙い、鍵開けに挑戦中にD・Sと出会う。

◀この巨大風車群から莫大な電力が生み出されているのだ。

ロス・サボス



◀この巨大な塔の中では、いったいどんな敵が待つのか？

開発絶好調!! 戦闘&街についての

聖痕のジョカ

〜光と闇の聖王女〜

聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女〜			
ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	97年予定		

原作の世界観を忠実に再現しつつ、さらにゲームならではの多彩な演出をプラスして登場する『聖痕のジョカ』。開発も順調のようで、いままで謎だった部分も続々と明らかになり始めた。今回は戦闘と街をメインに紹介していこう。

BATTLE 戦闘 フィールドを移動して目的地をめざせ!

今回、明らかになったのは、フィールド上のすべてのキャラに移動力が設定されているということ。自分のターンになったら、この移動力の分だけフィールドを歩き回れるぞ。そして敵に隣接しコマンドで"戦う"を選ぶと、戦闘シーンになるのだ。できるだけ敵を避けつつゴール地点を目指すのがポイントになりそう。

▶画面左下にあるのが移動力ゲージ。フィールドを歩くとこのゲージが減少するぞ。遠くに見える気球にたどり着くと戦闘クリアだ。

移動ゲージの分だけ歩けるぞ

邪魔者たちを倒しながら突き進め!!

▲▶敵に隣接し、コマンドで"戦闘"を選ぶ。すると戦闘シーンに切り替わり、敵にザクッと斬りかかるのだ!

▼ボタンを押せばジャンプも可能。敵や障害物を避けつつ進め。

◀敵に囲まれたりしないよう、残りの移動力を計算して行動しよう。

★会話もたくさん盛り込まれているのだ

戦闘が始まる直前やクリアの直後には、敵、味方の会話がバリバリ挿入される。この会話で、自分はなぜ戦うのか…、敵の狙いは何か? ということが明らかにされるのだ。物語が進めば、真の目的についても…!?

戦いも一層白熱

Ⓒ物語環境開発・相川 有/メディアワークス ⒸTAKARA CO.,LTD 1997

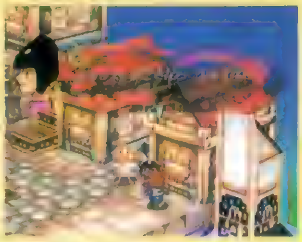
新事実が続々明らかになった

TOWN 街 イベント発生！重要な情報も盛りだくさん！

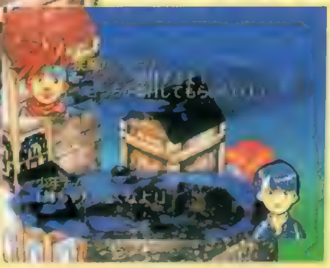
建物やそこに暮らす住人たちもグ～ンと増え、街もずいぶん立派に仕上がってきたぞ。それに伴い、家やお店の内装もバッチリ完成し始めてきているのだ。今回はそのお店に突入！　中の様子をドーンと大公開だ。さらに、ゲーム序盤に遭遇するイベントの１つも見せちゃうぞ。さて、そのイベントとは…

まずは街案内の看板をチェックしてみよう

▲街には必ずこういった案内看板があるぞ。どんな施設があるのかを確認しておけば、ムダに歩き回らなくてもすむのだ。



▲思わせぶりな話をする舞娘のテテさん。仲間になってくれそうだが。



◀会話中にはさまざまな選択肢が出る。教会から寄付のお願いだけど、キミならどうする。

最初のイベントは逃げた精霊探し

◀占い師のトーレスが言うことには、転がる精霊を捕まえれば、どんな願いでも叶うらしい！　さっそく捕まえちゃおう。

▼なんとか転がる精霊発見！　で、でも本当に願いを叶えてくれる精霊なのかな～。どーもイメージと違うような…。

えっ、もしかして精霊さん!?

酒場で情報収集!!

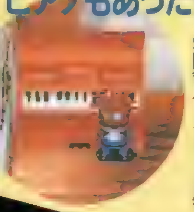
イゾッタの街には、なまこ亭という酒場があるぞ。酒場といえば、情報の宝庫！　ここでもた～くさんの話しが聞けるぞ。また宿泊することも可能。傷ついた体を休め、次の戦いに備えるのだ。

▲なまこ亭に入ると女主人、紫のイゾッタが温かく迎えてくれるぞ。さっそく情報収集だ。

お泊まりもOK!

▲戦闘で傷ついていたら迷わず宿泊。しっかりと体力を回復させて、次の戦いに備えておこう。

ピアノもあったり



◀ピアノや暖炉もあり、雰囲気バッチリって感じ。

情報の宝庫だぜ！

視点を見やすく切り替えちゃおー

主人公が建物の影に隠れてしまった！　でも心配は無用。視点をグルリンと回転させれば…ほ～らね。バッチリ確認できるでしょ。この操作は戦闘中でも可能。ちょくちょく回してみていれば、新たな発見があるかも。

グルリンと回転！

▲なんと建物の影にはこんなに人が隠れていたのだ。視点は回転のほか、拡大することもできるぞ。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
最新のド
スーパーフ
お楽しみ
最新システムを搭載して「ドラゴンク
質感あふれるグラフィックと時の
個性あふれるモンスター、
その全てが、あなたを
*「町の西のはずれにある
ルイーダの酒場で 仲間を
見つけるが よろしかろう。
DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

ラクエは、
アミコンで
ください。
エストⅢ」がスーパーファミコンに新登場。
流れによってアレンジされたBGM、
そして様々な性格の仲間達。
大冒険へと誘ってくれます。
スーパーファミコン
ドラゴンクエストⅢ（スリー）
そして伝説へ…
12月6日(金)発売
32メガバッテリーバックアップ
価格:8,700円(税別)
スタッフ　シナリオ・ゲームデザイン/堀井雄二　キャラクターデザイン/鳥山 明
音楽/すぎやまこういち　プログラム/山名 学　企画制作/エニックス　©エニックス 1996
株式会社エニックス　〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8　■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-5352-6466　※電話番号は正確にお願いいたします。

ゲーム買うなら、

私の名はG兵衛。
これからは、ほしいソフトがいつでも買える。

G兵衛は、全国1万6,000店のコンビニにいる。POSシステムとシンクロしたコンビニネットワークで、これからは人気ソフトがいつでもどこでも、思いたったらすぐ買える。G兵衛の登場で、ゲームへのアクセスは圧倒的に進化する。

ELEVEN FamilyMart DigiCube sunkus サンクス

上記4チェーンのほか、G兵衛マークのあるコンビニで。

パーフェクTV!
チャンネル・DigiCube(デジキューブ)で最新ゲーム情報もオン・エア。

「よりよいソフトを買ってもらいたい」というG兵衛の秘密兵器は衛星放送だ。最新のゲーム映像とサウンドで、雑誌では伝わりにくいライブなゲーム感覚を、ダイレクトに感じてくれ。ぷらっとコンビニに立ち寄った人にもデジタルエンタテインメントの偉大さをわかってほしい、とG兵衛は願うのだ。

G兵衛はここにいる。

コンビニだ。

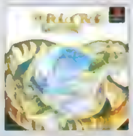
ゲームは新次元に突入する。
ゲームファン待望のF.Fシリーズ最新作遂に登場

ファイナルファンタジーVII
12月1日より予約受付開始!

コンビニでご予約のかたに限定ガイドブックを先着50万名様にプレゼント
'97年1月31日発売／希望小売価格 6,800円(税別)　©1997 スクウェア

G兵衛セレクション 強力ラインアップ

バイオ ハザード/5,800円
©CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.



ポポロクロイス物語/5,800円
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
©YOHSUKE TAMORI

スターグラディエイター/5,800円
©CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED.

アークザラッドII/5,800円
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

ワイプアウト XL/5,800円
©1996 PSYGNOSIS LIMITED

ナムコミュージアムVOL.4/5,800円
©(株)ナムコ

ぷよぷよ通 決定盤/4,800円
©COMPILE 1996

BELTLOGGER9/6,300円
©1996 GENKI

コンビニ専用ソフト、ぞくぞく登場!

ブシドーブレード
'97年3月14日発売予定
5,800円
©1997 スクウェア/ライトウェイト

スーパーライブスタジアム
'97年1月31日発売予定
5,800円
©1997スクウェア

プロロジック麻雀 牌神
'97年1月31日発売予定
5,800円
©1997スクウェア

※表示価格はすべて(税別)となります。

お近くにG兵衛のいる
コンビニエンスストアがないお客様には、
コンビニ専用ソフトを
通信販売でお届けします。

お申し込み·お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで

フリーフォン 0070-80-7080 (一般電話からでもOK)

受付時間:平日·土曜13:00〜22:00／日曜·祝日10:00〜19:00

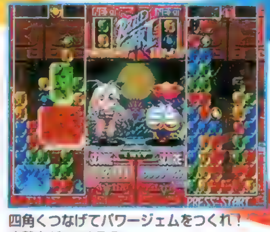
12月1日よりサービスを開始

- 対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「スーパーライブスタジアム」「プロロジック麻雀　牌神」のみとなります。
- 16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- 代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）
- 同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- 送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- お届け時期は1月25日までにお申し込みいただいた方は1月31日より配送を開始いたします。1月26日以降にお申し込みいただいた方は2月1日以降の配送となります。（地域によっては2〜3日お待ちください。配送日時の指定はできません。）
- お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合のよる返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700(代

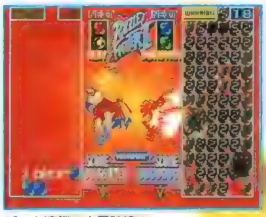
CAPCOM

カプコンの人気キャラが、かわいくなってパズルゲームで新登場！



四角くつなげてパワージェムをつくれ！
攻撃力がUPするぞ！

連鎖を極めて、相手を大量のカウンタージェムで攻撃だ！



ジェム連鎖で大量破壊！
スーパーコンボフィニッシュをきめろ！
※画面はPS版開発中のものです.

SUPER PUZZLE FIGHTER II X
スーパーパズルファイターIIX™

PlayStation　SEGA SATURN

プレイステーション／セガサターン用ソフト
対戦パズルゲーム
'96年12月6日発売予定　標準価格5,800円(税別)

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED

株式会社カプコン® 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック！
http://www.capcom.co.jp/

冬に、パズルする。
スパズル チャンピオンシップ in 国技館前 開催決定! ※決勝は国技館前パールホテル!
予選大会
東京・新宿アルタ前ステーションスクエア
12月14日(13:00~18:00)
15日(10:00~18:00)
大阪・阪急梅田駅ビッグマン前
12月8日(10:00~18:00)
★お問い合せ先 06-227-1477
カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています
©1994 OSAKA F.C.
"▲"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります
SEGA SATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED

株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック! http://www.capcom.co.jp/

"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

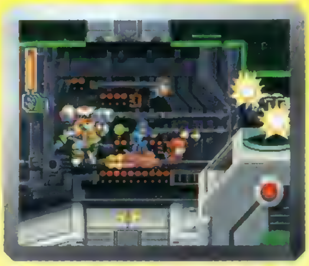
SEGA SATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

謎の隕石を追え!
ワイリーの陰謀を阻止しろ!!
待望のシリーズ第8弾新登場!

時は20XX年。
謎のエネルギー反応を持った2つの隕石が
不気味な形をした無人島に落下し轟音とともに
大爆発を引き起こした。調査に来たロックマンは
そこでワイリーメカと戦闘の末、
隕石の1つをワイリーに奪われるも、
もう一つの隕石を回収する。隕石を調べると、
それは大破したロボットだった……。

謎のロボット"デューオ"初登場!!

ロックマンを待ち受ける Dr.ワイリーと8体のボスキャラ達!!



※画面は開発中のものです。

パワーアップパーツで
君好みのオリジナルロックマンを作れ!

アニメーションによる
迫力のストーリー展開!

ブルース、フォルテ&ゴスペルなど
ライバル達も健在!

ロックマンは10周年を迎えるよ!
おかげさまで'96年12月17日から10周年。

カプコンは、セレッソ大阪
の運営に参画しています。
©1994 OSAKA F.C.

PlayStation
ルーレットを回して、億万長者へまっしぐら!!
家族で仲間で楽しめる白熱のマネーバトル!!
DX
億万長者ゲーム
THE MONEY BATTLE
情け無用の「いただきます」!!
キミの土地はボクのもの、ボクの株はキミのもの!?
勝利の鍵 1
「いつもと違うキミになれ」!!
「億万長者ゲーム」は土地と株を操り、イベントやミニゲームでお金を増やしていくマネーバトルだ。必要なのは戦略と運。いらないのは同情と思いやり。いつもは「いいひと」のキミも、ここでは情け無用のビジネスマンになるのだ!
勝利の鍵 2
「セコさに徹しろ」!!
自分の稼ぎだけではなかなか億万長者にはなれないぞ。チャンスがあれば他人のものだってちゃっかりいただいてしまうのだ。「乗っ取り」をしかけて、いっきに資産を増やせ!ライバルを蹴落とせ!
勝利の鍵 3
「ピンチになったら"ヤツ"を呼べ」!!
ピンチになってもゲームを投げるな。一発逆転を狙って産業スパイを雇うのだ。スパイはライバルの儲けをごっそりといただいてしまう。味方にしたらたのもしい、敵にしたら怖～いヤツ。うまく使って大逆転だ!
スパイがパワーアップした。こっちに来るな～!
ゆかいなCOMキャラは16人
バラエティに富んだ10のマップ
序盤は買って買って買いまくれ!!
発売予定日:1996年12月6日
予定価格:¥5,800(税別)
対応機種:プレイステーション
ジャンル:ボードゲーム　プレイ人数:1～4人
©TAKARA CO.,LTD. 1996.
スーパー人生ゲーム3
人生にルールはありませんが、この「人生」にはルールが追加されました。
●「プレイヤーの星座」が設定可能になった
●モンタージュした顔が成長にあわせて変化
●コースが4つに、COMキャラが12人に増加
●加減がきくパワーメータールーレット搭載
●ミニゲームは4つの中から選択可能
発売予定日:1996年11月29日
予定価格:¥5,980(税別)
対応機種:スーパーファミコン
ジャンル:ボードゲーム　プレイ人数:1～4人
SUPER Famicom
©TAKARA CO.,LTD. 1996. ©1960 LINK RESEARCH CORP.
©1995.1996 MILTON BRADLEY COMPANY
―あそびは文化
タカラ　〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品はこども商品券で
"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
TAKARA

新作●ソフトステーション Soft Station

年末年始のビッグタイトルの情報公開が盛んな最近のPSシーンだけど、2月以降のラインナップにも、どうやら期待作やファン待望のタイトルが揃いそうです。来年もPSは超元気！ってワケで、本誌も気合い入りまくりの今日この頃なのです。

Vol.35

HAUNTEDじゃんくしょん

聖徒会バッジを追え!

夢来鳥ねむ先生の大人気コミックが、PZGになって登場
丹下桜さんなど声優陣も超豪華だ。こいつは要注目だぞ！

ジャンル	PZG	価格	¥5.800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年1月17日		

噂の新感覚PZGの魅力はココにある!

4方向から迫り来るボールを、ステージ自体を回転させて受け止めるという斬新なシステムに話題が集まるこのPZG。モードは学校霊たちと戦って「聖徒会バッジ」を集めていく面クリア型の1Pモードと、白熱の連鎖合戦が楽しめる2Pモードの2種類だ。原作キャラも総出演するし、とにかく要注目だぞ!!

▶基本的なルールから、高度なテクニックまで、とてもわかりやすく説明してくれる「遊び方デモ」も用意されている。

初めてでも安心

対戦で燃えろ!

▲パズルと言えばやっぱり対戦だよね。タテヨコ2種類の画面分割で熱くなれるぞ!!

朝比奈睦月

トイレの花子さん

花子が教えてあ・げ・る♥ 「力場(りきば)」のしくみ

「は・な・こ」って呼んで♥ うふっ、トイレの花子で〜す。今回はこのゲームの一番のポイント「力場」について説明するわね。まず登場したボールは、他のボールやキャッチャー（ステージ中心のキャラのいる部分）に、進行方向に向かって重なるの。ここまでは普通ね。でも、キャッチャーから上下左右の十字方向に「力場」が発生していて、ここにスキマがあると、ボールはそれを埋めるようにもう一度動くの。ボールはまず進行方向へ、次に一番近い力場へ向かって進行方向に対して直角に、計2段階動くってわけね。少し難しいけど、慣れてくるとそこがおもしろいの。先を読む楽しさがあって。みんながんばってみてね♥

2段階のアクションがあるのよ

▲円の中心にあるのがキャッチャーよ。上から青と赤のボールが降ってきて…。

▲青2つと赤1つは重なって止まり、右の赤1つも重なりきるまで落ちるの。

▲次に青2つが左にある力場の白い破線に向かって、スキマを埋めていくの。

アイテムを使って大逆転!

このゲームでは、消したボールの数がカウントされ、その数によってタイプの違う3種類のアイテムを好きなときに使うことができる。アイテムはボールを30個消すごとにパワーアップするぞ。

三角水晶	ボールを30個消すと使えるようになる。落下地点付近のボールを消し飛ばすのだが、それほど効果は高くない
黒水晶	ボールを60個消すと三角水晶がパワーアップ!! 三角水晶より広い範囲のボールを消すことができるのだ
金水晶	ボールを90個消すと使えるようになる 落下地点のボールと同じ色のボールを画面上からすべて消すのだ。効果は絶大!!

▶これが金水晶の威力！ この後は大連鎖大会だ アイテムは、ガマンするほどグレードアップし、効果も大きくなるってワケ。

©夢来鳥ねむ／メディアワークス

G・O・D
～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～

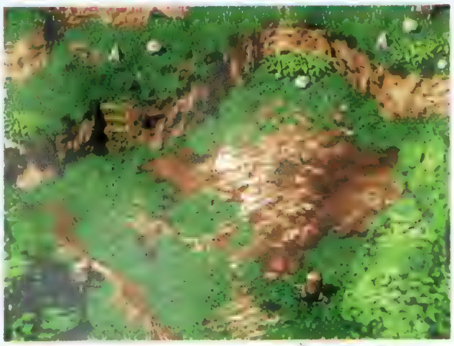
SFCで12月に発売されるRPGが、PSにも登場！
豪華スタッフによる壮大なテーマ&ストーリーに注目だ！

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年春予定		

迫りくるエイリアンの魔手から地球を守りぬくのだ

この『G・O・D』では〝キャラクターの成長〟にスポットが当てられている。鴻上氏によれば、「詳しくはまだ秘密ですが、ゲームを通じてこのテーマに引き込まれるようになるでしょう」とのこと。どんなシステムになるのか、期待大だ。

「G・O・D」は、近未来の地球を舞台にしたRPG。1999年、地形を変えるほどの巨大隕石の落下やエイリアンの襲来により、地球は壊滅の危機に陥った。それから10年後、主人公ゲンの所属する対エイリアン組織〝ブレス〟がエイリアンの攻撃を受けて破壊されてしまう。1人生き残ったゲンは、地球侵攻をもくろむエイリアンを倒すために旅立つのだった……。



◀細部まで描かれた超美麗マップ！ 果たしてどんな冒険が展開されるのだろう？

豪華スタッフによるRPGの新境地

総指揮・脚本・演出は、劇団主宰者、映画監督、コラムニストなど、マルチに活躍する鴻上尚史。キャラクターデザインは、「東京大学物語」で有名な江川達也。音楽は、「聖飢魔Ⅱ」のボーカリスト、デーモン小暮。選りすぐりのスタッフの力が結集された作品なのだ。

ゲン
本編の主人公。対エイリアン組織〝ブレス〟に所属していた。正義感と好奇心が強い少年。

ミナ
7歳のときに両親を失ってから、難民キャンプに身を寄せて介護活動に励む心優しき少女。

アイ
ちょっとおっちょこちょいなところのある男勝りのお姉さん。ミーハーでおしゃれに敏感。

ヒース
エイリアン討伐のためにアメリカから日本に派遣された男。銃火器を扱うナイスガイだ。

バジル
スリランカの僧侶の家系に生まれた。幼い頃から修行に励み、仏道にいそしんでいる。

Ⓒ1996/1997 Imagineer Co.,Ltd. Ⓒサードステージ Ⓒ江川達也 Ⓒミュージックチェイス

エクストラブライト

OP、ED（オープニング・エンディング）はもちろん、ステージ間にまでアツいアニメムービーが流れる3D・STG。重要度はアニメの方が上!?

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	12月6日		

ステージ間のアニメムービーが激アツい3D・STG!

「エクストラブライト」は、全7ステージで構成される3D・STG。しかし、ステージ中のルートの分岐や、クリア後に追加されるルートがあり実質的なステージ数はこの数をはるかに上回るぞ。また、オープニングやエンディング、さらにステージクリア時には、テレビアニメもかくやというハイクオリティなムービーが挿入されるのだ！

▶コミカルな3D・STG。内容は結構ハード。

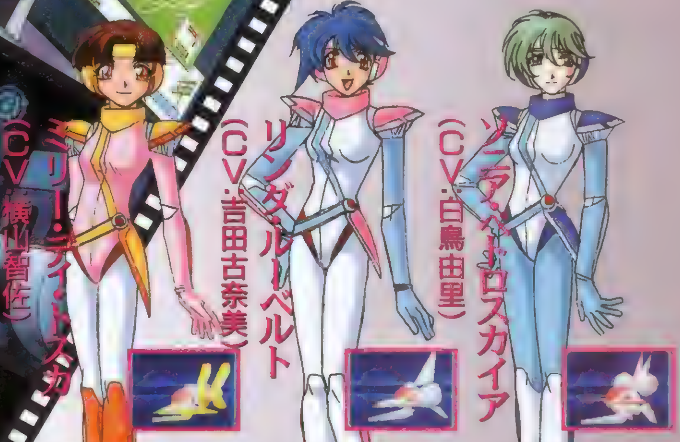
強力なサブウエポンをうまく使いこなすことがクリアのポイント!

自機〝エクストラブライト〟には、標準兵装であるレーザーバルカンの他に、2種のサブウエポンを搭載することができる。これはナビゲータによって異なり、また、ステージをクリアしていくことで選択できる種類が増えていくのだ。これをいかにうまく使うかがポイントになる。

▲サブウエポンは左のメーターがなくなるまで使える。メーターは時間で回復するぞ。

美少女のナビゲータとともに要塞〈JS（ジャステイス）〉のコアを破壊せよ!

主人公と共に〝エクストラブライト〟に乗り込むのは、3人の女の子。彼女たちはナビゲータとなり、自機の進行ルートを決定してくれるのだ。ナビゲータによって発見するルートが異なるので、何度でもプレイできるぞ。



ミリー・ディートスカ（CV:横山智佐）

機動力に優れている、エクストラブライト3号機のナビゲータで、明るい脳天気娘。ナビゲータとしてはまだ未熟。

リンダ・ルーベルト（CV:吉田古奈美）

防御力に優れている、エクストラブライト2号機のナビゲータ。失敗してもくよくよしない、切り替えが早いタイプ。

ソニア・ペトロスカイア（CV:白鳥由里）

攻撃力に優れている、エクストラブライト1号機のナビゲータ。頭脳明晰、スポーツ万能で隊員たちのあこがれの的。

▲▲STORY▲▲

新紀元735年。帝国と連邦の休戦協定により、長きにわたる宇宙戦争に終止符が打たれた。それと時を同じくして、連邦の軍事戦略管理プログラム〈MIST〉が暴走。要塞〈JS〉を制圧し、最終兵器・ブラックホールバスターをその勢力下に収めてしまった。このままでは新たなる戦乱の幕が開く。これを憂慮した宇宙評議会は〈JS〉のコア破壊を決定。超新型戦闘攻撃機・エクストラブライトによる破壊作戦が発動された……！

クリア後のお楽しみ♥ おまけモードも見逃せない!

見事ゲームをクリアすると、そのプレイ難度によっておまけモードに入ることができるようになる。これは、ゲームに登場したキャラたちが、掛け合いでおしゃべりをするというものだ。このおまけモードは内容が数種類用意されている上、1つ1つがかなりボリュームのあるものになっている。声優ファンには見（聞き？）逃せない要チェックモードだ！

◀これがそのおまけモード。実は、これ以外にも何かが……!?

©1996 to ONE Co.,Ltd./ASCII Corp.

Zero4Champ DooZy-J
ゼロヨンチャンプ　ドゥーヅィ・ジェイ

硬派なレースと楽しいミニゲームでおなじみの人気RCGの最新作『DooZy-J』はギャルゲーファンも要注目(!?)なのだ!

ジャンル	RCG	価格	未定
メーカー	メディアリング	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	'97年春予定		

いろんな要素がつまった人気シリーズの最新作がPSに登場!

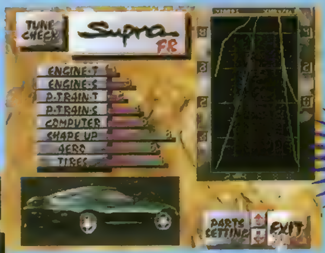
ＳＦＣやＰＣエンジンで人気を呼んだ、リアルなレース部分とミョ〜なノリのミニゲームなどがファンに大ウケだったあの『ゼロヨンチャンプ』が、大幅にパワーアップしてＰＳに登場！　一段と本格的になったチューニングシステムやバラエティ豊かなミニゲーム、ボリューム満点のＲＰＧ、白熱の対戦モード……などなど多彩な要素で、このＰＳ版も楽しさ満点の１本になりそうだ。恋愛ＳＬＧ的なパートもあるので、ギャルゲーファンも要チェックなのだ!!

レースシーンも迫力アップ!!

本格派SLG級!

33種類のパーツで愛車をバリバリにチューンナップ!

今回の『ゼロチャン』は、前回以上に細かい改良ができるよう、チューニングパターンと装着可能なパーツ類の数が大幅に増加されているのだ。これにより、自分の愛車をより速く、より走りやすくチューンナップしていくことができるぞ。



▲このゲームで使用する車は、すべて実名で登場している。しかも最新の人気モデルを採用しているのだ。

◀なんと3,355万通りもあるチューニングパターンと33種類の搭載可能なパーツで、自分好みの車に改良可能なのだ。

お約束のRPGも!

資金稼ぎのアルバイトは超多彩なミニゲームになっているぞ!

アルバイトをしてレース資金を稼ぐというシステムは、このPS版でも健在。しかも恒例のRPG(アルバイトの１つ)は１本のゲームとして通用するほどのボリュームになっているし、その他のミニゲームも前作以上にいろんなジャンルが揃っている。このパートだけでも十分に楽しめそうだ。

▲この他にもパズルやカジノ、さらになんとサウンドノベルまであるのだ!!

▶今回のＲＰＧも、意外なストーリー展開になりそう。

ひょっとしてギャルゲー?

チューニングパートナーはなんと８人の美少女! デートもできちゃうのだ♥

プレイヤーは８人の女性チューナーから１人をパートナーに選ぶことができる。彼女たちはプレイヤーが勝つたびに技術レベルが上がり、高度なチューニングができるようになるぞ。パートナーとうまくやっていけるかも勝負のカギなのだ。

▲▶レースに負け続けるとパートナーに見捨てられてしまう。デートやプレゼントでご機嫌を取ることも大切。

注意!

「ゼロチャン」は **RCG** です。念のため。（メーカー談）

©MEDIA RINGS CORPORATION

あのコミカルRCG『チョロQ』が帰ってきた!
さらにかわいく、さらにおもしろくパワーアップ!!

チョロQ 2

ジャンル	RCG
メーカー	タカラ
発売日	97年春予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P対戦可

今度はかわいいだけじゃない!?

▶コースのいたるところに新緑が見られる「春の山」。チョロQたちの可愛い外見に、激しい追い抜き合いもほのぼの。

◀「ドーム」コースの途中には障害物が登場する。道幅もかなりシビア!

▲クラシックタイプのチョロQは、知る人ぞ知る初期型だ。シックなコースがよく似合う?

キュートなノリが人気を博したRCG「チョロQ」の続編が、車種やパーツを大幅にボリュームアップして登場する。「2」では、メニューに無いショップが「チョロQタウン」のいたるところに隠されているぞ。ニューアイテムのブレーキなども登場するので、愛車をチューンナップしつつ街中を探しまわるようにしよう。コースのほうも充実しており、「チョロQ」ならではの過激なコースは、今回も健在だ。特にアツい対戦が楽しめる「2P対戦専用コース」には注目!

▲鉄橋にトンネル、ときには海底までも走ってしまう。変化に富んだレースが楽しめるぞ。

サンライズ作品のロボットが3Dポリゴンで動く!
アニメさながらの迫力ある戦闘シーンに注目だ!

リアルロボット戦線

ジャンル	S・RPG
メーカー	バンプレスト
発売日	97年3月予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

おなじみのロボットが活躍!

▼「ダンバイン」に登場したビルバイン(左)と、「Zガンダム」に登場したキュベレイ(右)。ビルバインの浮遊感がリアル。

▲Zガンダム(左)と、「エルガイム」に登場したオージェ(右)。華麗なる一騎打ち、という感じのCGだ。

▲エルガイム(左)と「ダンバイン」に登場したズワース(右)。描きこまれた背景にも注目!

バンプレストから注目の新タイトルが発表されたぞ! その名も『リアルロボット戦線』。サンライズ作品のロボットが活躍するS・RPGだ(これまで『バトル オブ…』という仮称で開発されていたが、今回、正式タイトルなど、詳しい内容が初めて明らかになった)。基本的なゲームシステムはこれまでの一般的なS・RPGと同様のものだが、ポリゴンで描かれたロボット同士の戦闘シーンが超リアル! どんなすごい戦いが繰り広げられるのか、期待大だ。

※「リアルロボット戦線」の写真は、すべて戦闘シーンのイメージ画面です。

聖刻の象徴「操兵」が織りなす異色ファンタジー

聖刻1092 操兵伝

ジャンル	RPG
メーカー	ユタカ
発売日	97年春予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

巨大な「操兵」を操る騎士となれ!

「操兵伝」は、千葉暁の人気小説「聖刻1092」が原作となっているRPG。プレイヤーは、"ブラッド"という液体が体内を流れる「操兵」というロボットを操る騎士となるのだ。戦闘システムは数手先まで読んで先行入力するというもので、敵との熱い読み合いが楽しめる。「聖刻」の世界は雰囲気が独特なので、ぜひ原作をチェックしておこう!

◀戦闘時は、先行入力したコマンドが双方同時に実行されるのだ

GT協会公認! マシンとドライバーはすべて実名!!

全日本GT選手権 MAX Rev.

ジャンル	RCG
メーカー	KANEKO
発売日	97年2月予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	ネジコン

大迫力の映像&立体音響がすごい!

実在のコースと実在のマシンが登場する、すごいRCGが発売されるぞ! 滑らかな3Dポリゴンが非常にリアルで、視点は、後方とドライバーズアイのどちらかを選択可能。SEも特殊な立体音響を使用しているので、臨場感あふれるプレイが可能だ。タイムアタックモードも用意されているので、RCGファンも納得の出来だ!

◀まるでTV中継をみているような、迫力のバトルが味わえる

単純で、奥が深くて、懐かしい! 昔ながらの簡単操作に新しいアイテムが加わってリニューアル!!

ロードランナー エクストラ

ジャンル	PZG
メーカー	パトラ
発売日	97年1月10日
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2Pプレイ可

新しい要素が詰まった往年の名作!

このゲームは、TVゲーム初期に大ヒットした名作「ロードランナー」のリメイク的な作品だ。オリジナルの雰囲気を残しつつ、爆弾や鍵、ロープといったさまざまなアイテムも登場。これらを駆使して、金塊を集めていくのだ。さらに、2P同時プレイモードも用意され、協力プレイが可能になったぞ。そして、オールクリアすれば、隠しステージも……。

◀鉄棒を使った逃げや時間差堀りなどさまざまな技術が要求される。

競馬ファン必見! データベースも付いているぞ!!

Virtual Gallop 騎手道~南井克巳~

ジャンル	SPG
メーカー	サンソフト
発売日	12月予定
価格	¥6,300(限定版¥6,800)
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

競馬の全てを極めてG1を制覇するのだ!

「騎手道」は、ベテラン騎手、南井克巳監修の乗馬ソフトだ。実在の馬はもちろん、自分で配合、育成した馬とコンビを組むこともできる。本編のほかにも、過去の名勝負を体験できるモードや、競馬初心者のための解説モード、過去3年間のデータを網羅したデータベースも付いているぞ。競馬ファンにはたまらない1本だ!

◀さまざまなイベントをこなしてお手馬を育てG1優勝を勝ち取れ。

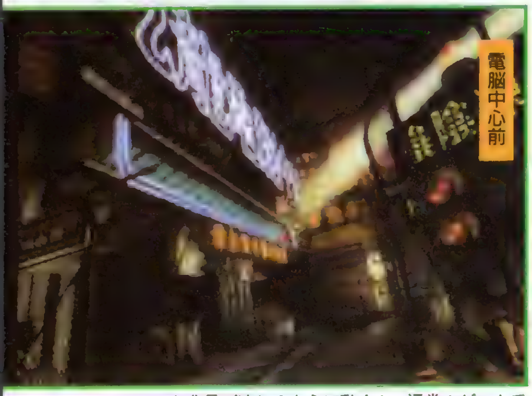
©TAKARA CO.,LTD. 1997 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1997 ©伸童舎/WARES PROJECT ©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN ©1997 KANEKO CO.,LTD.Lode Runner is a trademark licenced exclusively to Douglas E.Smith.©1983 Douglas E.Smith.©1994 Presage Software Development Company.©1996 ケイパブック ©1996 SUNSOFT

クーロンズ・ゲート
—九龍風水傳—

待望のタイトルがついに開発最終段階に！　驚異的な美しさのグラフィックとヒロイン・小黒に会える日はすぐそこだ!!

ジャンル	AVG	価格	¥7,800
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年2月予定		

サンプルＲＯＭ入手!　動きはじめた超三次元迷宮遊戯



▲リアルな背景が流れるように動く！　通常のゲームで言うところのオープニングムービー級グラフィックで、「クーロン〜」のメイン画面は構成されているのだ。

全編に流れる暗く退廃的なムード、実写と見間違えるほどのリアルな背景、交錯する光と影の演出、異世界的な個性を持つ登場人物……待望久しいＡＶＧ大作『クーロンズ・ゲート』は、これまでの情報が決して大げさなものでなかったと痛感させられるデキになっていることを断言しよう。今回紹介するストーリーの中心となる街「九龍フロント」にしても、背筋が寒くなるほどの危険な臨場感を持っているのだ。静止写真では伝わりきらないのが残念だが、絶対に期待は裏切らない！　もう少し、もう少しだけ待て!!

驚異的な画面の美しさ!

初公開

これが九龍フロントだ!

▲九龍フロントでは有名な占い師、宗(ソン)じいさん。実は、占いにかこつけて拾い物を売りつけているだけだ、という噂もある。

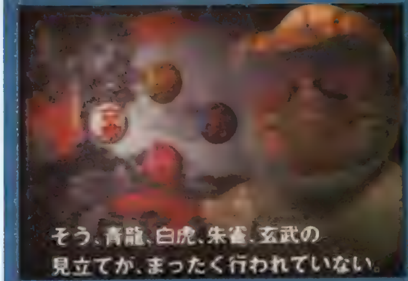
▶ホテル兼バーである「龍城飯店」。ここのマスター、リッチは数少ない協力者。何度となく足を運ぶことになるだろう。

▲特異な雰囲気を持つ九龍フロントの住人たち。彼らの言葉に耳を傾けることも事件解決への糸口に。

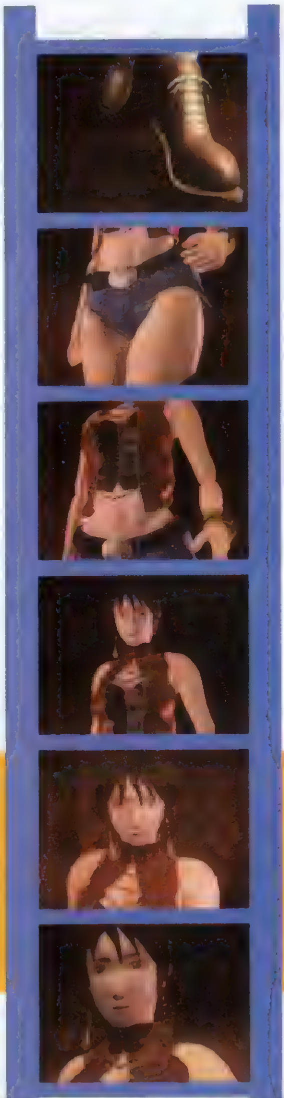
▶「電脳中心」は九龍フロントの数少ない娯楽施設。1階は「遊戯中心」と呼ばれるゲームセンター。

九龍城に宿るものとは?

おさらいの意味も含めて「クーロン〜」の背景を説明しよう。舞台は近未来の香港。我々の住む陽界とは相反する陰界から、突如現れた謎の「九龍城」は、香港の街を取り込み"異化"をはじめる。「木火土金水」五行に基づき、事象を操る力を持つ風水師の1人である主人公は、事態を重く見た香港最高風水会議から内命で、単身九龍城へと乗り込んでいく。そこには一体、何が待ち受けるのか？



▲四神獣を見つけだし、九龍城で正確な風水を見立てることが主人公に課せられた使命なのだ。



◀小黒との出会いが新たな運命を呼ぶ

左はこのゲームのヒロイン・小黒(シャオヘイ)の初登場シーン。彼女はゲーム開始時、九龍フロントの龍城飯店(右の写真)にいる。実際の動きや声(CV：野中希)によって、その愛らしさは画面写真をはるかに超えるものになっているぞ。

©Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

破壊の快感をコンセプトにした斬新レースゲーム
RAY TRACERS レイ・トレーサー

ジャンル	ドライブACT
メーカー	タイトー
発売日	97年1月17日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン

ターゲットに体当たりせよ！

◀選べるマイカーは4種類。好みの車でミッションに臨むべし。

▲ゲーム展開は、まさに爆走と呼ぶにふさわしい。邪魔な一般車も体当たりで退けられる豪快さが、たまらなく気持ちいいのだ。

▶任意のステージを選択して、純粋にタイムアタックを競うモードまである。これはもう挑戦するしかないよね。

▲行き着く先には、ヘリなどの近代兵器が待ち受けている。ヤツを破壊すれば面クリアだ。

この『レイ・トレーサー』は、ターゲットに体当たりをかまして相手を破壊するのがクリア条件という、豪快なレースゲーム。『チェイスH．Q．』以来、タイトーが長年手がけてきたＲＣＧシリーズの最新作にあたる。コース上には体当たりＯＫの障害物あり、段差ありと大胆な仕掛けがテンコモリで、突き破ったり大ジャンプをしたりと、理屈ぬきの大爆走をこれ以上ないくらいに楽しむことができる。近代装備で固めたターゲットの敵キャラもカッコよく、登場キャラも個性派ぞろいなので、盛り上がること間違いなしだ。

海を舞台にした6人の主人公の歴史が今始まる…
壮大なスケールと高い自由度で贈るロマンSLG
大航海時代Ⅱ

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	12月27日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)

夢とロマンの海洋冒険に出発

このＳＬＧは、海の向こうに人々がロマンをはせていた時代が舞台になっている。一番の特徴はその自由度の高さに尽きる。ゲームの主人公は冒険家、女海賊、イスラム商人などの6人から選択することが可能で、それぞれの登場キャラによって航海の目的も話の展開もまったく違うという凝りようだ。当面の課題も、プレイヤーの行動に応じて課せられる独特のシステムになっているので、何度プレイしても飽きないぞ。海洋を彩る遺跡や珍しい植物などもたくさん用意されているので、発見する楽しみも込められているのだ。

◀登場人物と話をすれば、物語は次々と展開する。この先に待ち受ける結末は実際にプレイして体験すべし。

▶町や村は、情報収集と冒険の準備を整える大切な場所。ちなみに、夜になると人通りも寂しくなるぞ。

▲16世紀初頭のヨーロッパの世界観を堪能させてくれるオープニング。各主人公キャラの性格や背景が、手にとるように伝わってくる。

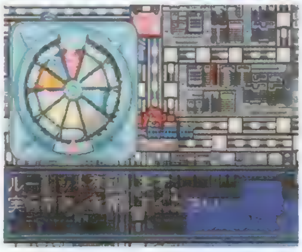
▼ゲーム展開のメインは帆船での移動。それぞれの目標に応じて、目的地へと船を進めよう。

イベントも盛りだくさんのボードゲームが登場
年末年始の接客アイテムはコレで決まり！
DX日本特急旅行ゲーム

ジャンル	TBL
メーカー	タカラ
発売日	12月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(2～5ブロック) 多人数プレイ対応(最大5P)

いざ、日本全国のチェックポイントを巡れ

ハチャメチャなキャラとなって旅行を楽しむボードゲームが、年末に君の手元に届くぞ。広大なマップは200画面分にもおよび、交通手段も新幹線、フェリー、飛行機などなどたくさん用意されている。ゲーム中に旅先で出会える名物や歴史は、すべて実際の風土や史実に沿ったものなので、遊びながら社会科の勉強にもなるぞ。



◀ルーレットの目と決断力が勝負の分かれ目。これは燃えるぞ。

ボードゲームの決定版がパワーアップ！
戦略性の高いマネーバトルにチャレンジだ
DX億万長者ゲーム

ジャンル	TBL
メーカー	タカラ
発売日	12月6日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 多人数プレイ対応(最大5P)

国際企業家となってスーパー億万長者をめざせ

誰でも知っている超有名ボードゲームが、ＰＳでも遊べるぞ。マップは10種類も用意されていて、自分のキャラの顔をモンタージュ式に作れる機能まで利用することができる。1人でＣＯＭを相手に勝ち抜くトーナメントモード、大勢で楽しめるフリープレイモード、初心者向けのプラクティスモードと、内容も充実しているのだ。

◀現実世界ではほとんど縁のない、高額な売買が楽しめるのだ。

オムニバス形式で展開する心霊アドベンチャー
血も凍るような恐ろしさがアナタを待っている…
恐怖新聞

ジャンル	AVG
メーカー	ユタカ
発売日	12月20日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

かつてない心霊と怪奇の世界を体験!?

昭和48年より「少年チャンピオン」に掲載された、つのだじろう氏の代表作『恐怖新聞』が、アドベンチャーとなって再び恐怖を体験させてくれるぞ。画面構成は実写とマンガ絵がドッキングした個性的なもので、リアルな3Ｄサウンドとともに不気味な世界観を見事に表現している。5章からなるシナリオには分岐も用意されているぞ。

◀夜中に突然届けられた謎の新聞。これは、いったい…。

あの懐かしのモビルスーツが対戦格闘で大活躍！
GUNDAM THE BATTLE MASTER

ジャンル	対戦ACT
メーカー	バンダイ
発売日	97年春予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P対戦可

ガンダムマニア必見の対戦が次々と炸裂

この対戦格闘では、人気の高いモビルスーツが総出演し、それぞれの武器を駆使して戦いを繰り広げる。戦闘の舞台も、アニメ版ファンならすぐにピンとくる名場面ばかりなので、お楽しみに。頭や腕や胴などの各パーツを単体で描き、それぞれにプログラム処理を行うことで、細かくそしてリアルなキャラクターの動きも実現させている。

◀派手な機械音とともに、懐かしのＭＳたちが火花を散らす！

©TAITO CORP.1996 ©1996 KOEI CO.,LTD. ©TAKARA CO.,LTD 1996／日本交通公社出版事業局協力：株式会社デンプロ©TAKARA CO.,LTD 1996 ©1960 LINKRESEARCH CORP.©1995, 1996 MILTON BRADLEY COMPANY ©薬企画／秋田書店 ©YUTAKA 1996 MADE IN JAPAN ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

LOOK INFORMATION

アクエスから期待の3

AQUES

スクウェアが放つ「新スタンダード」ブランド、アクエス。記念すべきブランド第1弾となる、期待の3タイトルの新情報を一挙大公開しちゃうぞ!!

リアルなポリゴン映像でイチローの振り子打法も再現

『スーパーライブスタジアム』は、球場も選手もすべてポリゴンで表現した野球ゲームだ。PSのポリゴン表現能力を限界まで引き出したというその動きは、本物以上の迫力！ 今回は選手が実名で登場するという、うれしい事実が判明。ユニフォームや背番号はもちろん、体型などの選手の個性も再現しているのだ。イチローや松井を自分の手で動かせるぞ!!

▼打球を追って、視点がスムーズに変化していく。これはフルポリゴンだからできる迫力の演出だ。

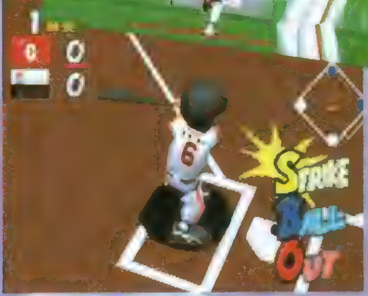
▲ピッチャーが打ち取った直後など、決定的瞬間がいろんな視点からクイックリプレイされるのだ。

かつてないほどの視点（アングル）を採用

試合が無限とも言えるほどの視点から楽しめるのも、このゲームの大きな特長だ。プレイの妨げにならないタイミングで、随時アングルが切り替わるのだ。COM対COMの観戦モードでは、常に迫力の視点で試合が展開するぞ！

横から

背後から



上から

ハデな選手のアクション&画面効果にも注目!

現実には起こり得ないシチュエーションを表現し、見た目の楽しさも追求している。例えば、各種効果音がアメコミチックな文字で、画面に表示されたりしちゃうのだ。また、三振を取ったピッチャーがガッツポーズを決めるなど、いろんな場面での選手のリアクションも見られるぞ。見ているだけでも楽しめるこのゲーム独特の「ライブ感」は、ちょっと今までの野球ゲームにはなかったものだ。

▲超豪快な空振り!? これが噂の「目に見える効果音」だ。こんな感じの視覚効果があちこちに。これは盛り上がるぞ!!

◀ガキーンと一発ホームラン!! 文字通りバットが火を噴くってやつだ。この体型は落合かな？

1 視点がバリバリ変わる究極のポリゴン野球

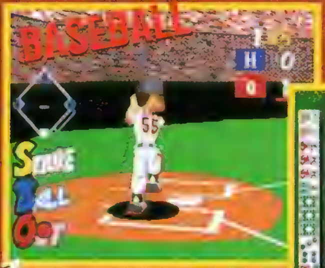
スーパーライブスタジアム

ジャンル	SPG	価格	¥5,800予定
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年1月31日予定		2P対戦可

SUPER LIVE STADIUM™
スーパーライブスタジアム

 ©1997 スクウェア ©スクウェア／SPS

タイトル続報到着



1 スーパーライブスタジアム

2 プロロジック麻雀 牌神

3 グランド・チャンピオンズ・ラリー

単に打つだけじゃない。プレイヤーの打ち筋を理論化することで4人同時対戦を実現した「ロジコン」や、架空のTV番組に出演するという臨場感たっぷりの「実況モード」、初心者でも安心な「指導モード」など、様々なモードを搭載した最強の麻雀ゲームなのだ。小島武夫をはじめとしたプロ雀士との対局も楽しめるぞ。

2 麻雀ゲームに新風を吹き込む「ロジコン」(ロジック・コンストラクションモード)搭載

プロロジック麻雀 牌神

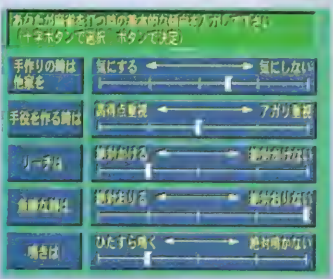
ジャンル	TBL	価格	¥5,800予定
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年1月31日予定		4P対戦可

牌神 プロロジック麻雀 PRO-LOGIC MAH-JONG HAI-SHIN

▲手牌をオープンにすれば実在のプロ雀士の打ち筋も研究できる。これはポイント高いぞ。

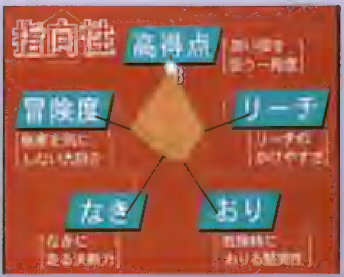
ロジコンって何？

「ロジック・コンストラクション・モード」の通称で、プレイヤーの麻雀の打ち筋をプログラム化し、オートプレイを可能にしたシステムなのだ。4人分のデータを集めれば、同画面上でのバーチャル4人対戦もできちゃうってわけ。プログラムに改良を重ね、強い雀士を育てよう!!



◀自分が「ロジコン」で作ったデータとの対局も可能。自分対自分。

◀TV番組をシミュレートした実況モードでは、毎週3人のプロ雀士と対決！



◀▲プログラミングは積み木感覚でとっても簡単。初めての人のために、選択形式でロジックを自動作成するモードもあるぞ。メモリーカード間でのやりとりもOKだ。

秒間60フレーム＋Hiポリゴンの威力が凄まじい『グランド・チャンピオンズ・ラリー』。ラリーならではのコースバリエーションの豊富さも魅力の1つだ。舗装路、ダート、ぬかるみ、スノーといったロードコンディションに合わせて、マシンをベストセッティングしていこう。どうやらRPG感覚でマシンをグレードアップしていけるシステムらしいぞ。

▲ロードフィーリングもしっかり再現。雪道はすべる。当たり前だけど楽しいのだ!!

▲PS史上最速の「走る楽しみ」に、オリジナルマシンを「創る楽しみ」をプラス!!

3 カーゲームの頂点を極める最速のラリーRCG

グランド・チャンピオンズ・ラリー

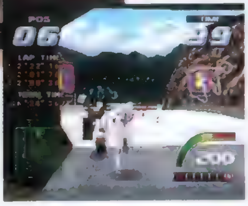
ジャンル	RCG	価格	未定
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年春予定		

RCGとACTの要素がミックスされたSPG

RUNNING HIGH ランニング・ハイ

ジャンル	SPG
メーカー	レックスエンタテインメント
発売日	97年3月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

敵を倒し、ゴールを目指せ!



◀登場する選手は全部で6人。各選手ごとに個性があるので、比べてみるのも面白い。

▶単に速く走るだけではなく、敵を攻撃することも可能。激しい闘いが繰り広げられるのだ。

▲選手の動きや背景など、非常にリアル。本当に自分で走っているような気分を味わうことができるぞ。

▲RCGと同様ラップタイムとトータルタイムの両方が表示される。1秒でも早くゴールするのだ!

この「RUNNING HIGH」は、RCGとACTの要素がミックスされた、新タイプのSPGだ。ゲームの題材となっている「ランニング・ハイ」とは、特殊なスーツを身に着けた選手たちが時速200kmでサーキットを疾走し、いち早くゴールを目指すという近未来のスポーツ。単にスピードを競うだけではなく、敵への攻撃も許されているので、激しい闘いが繰り広げられるのだ。選手は全部で6人用意されており、それぞれ、違った特徴や特技を持っているぞ。

「三國志英傑伝」シリーズの新作がPSに登場!
諸葛孔明となって、数々の戦いをくぐりぬけろ!

三國志孔明伝

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	97年1月31日予定
価格	¥7,800
対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)

策略を駆使し、敵に勝利せよ

◀ストーリーは、孔明が劉備に出会う「三顧の礼」から始まる。

▲シミュレーションマップ画面。部隊は、全部で40種類も用意されているぞ。

「三國志英傑伝」シリーズの新作「三國志孔明伝」がPSに登場する。今回の主人公は、前作「英傑伝」の主人公劉備のもとで活躍した名軍師、諸葛孔明。プレイヤーは孔明となり、漢室の復興を目指して数々の戦闘を繰り広げていくのだ。基本的なゲームシステムは前作とほとんど同じなので、前作をプレイしたことのある人なら、今回の「孔明伝」もすぐに楽しむことができるぞ。もちろん、前作とまったく同じというわけではなく、部隊の種類や、戦闘時に使える策略、ストーリーモードで購入できるアイテムの数などが増え、より多彩な楽しみ方ができるようになっているのだ。

▲戦闘時に使える策略は56種類。"火計"は攻撃系の策略のひとつだ。

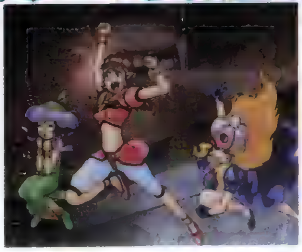
異世界を舞台に繰り広げられるドタバタ大冒険AVG

東方珍遊記 ～はーふりんぐ・はーつ!!～

ジャンル	AVG
メーカー	ナグザット
発売日	11月22日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

ユニークなキャラクターが多数登場!

この「東方珍遊記」は、天上・地上・地獄の3つで構成されている世界「タオ」を舞台に、地上界最大の都市「ネオ上海」の治安を守る特殊警察機構所属の女性3人(全員、天上人と地獄人とのハーフ)が大活躍するという、ユニークな設定のAVG。キャスティングも豪華で、國府田マリ子、久川綾、鈴木真仁など、人気声優が多数登場するぞ!



◀登場するキャラクターも、非常にユニークなのだ。

自機は自動的にシールドを回復する自己修復型
敵の攻撃をかいくぐって、ガンガンつき進むのだ!

ガイアシード

ジャンル	STG
メーカー	テクノソレイユ
発売日	12月中旬
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

シールドが自動的に回復するのだ

この「ガイアシード」というSTGの特徴は、プレイヤーの自機"アダマス"が「自己修復型戦略兵器」だということ。「自己修復型」という名のとおり、ダメージを受けて減ってしまったシールドが、時間とともに自動的に回復していくのだ。この特徴をうまく生かし、敵の激しい攻撃をかいくぐって、ガンガンつき進むのだ!

◀1面のボス。各面に登場するボスは、どれもかなりの迫力だ。

NOW ON SALE

ついに『エターナル～』が発売されるのだ!

11月22日～12月12日

次の号が発売されるまでの間にリリースされるソフトを紹介するこのコーナー。それではさっそくいってみよう。まず、11月22日には、「エターナルメロディ」「FIST」「ぐっすんぱらだいす」「ボイスパラダイスエクセラ」「Jリーグ実況ウイニングイレブン'97」「コブラ・ザ・シューティング」「ズープ」「タクラマカン」「東方珍遊記」の9本、それから、11月29日には、「PANZER GENERAL」「皇龍三國演義」「TFX」「IMAGEGUN&TFX Flight Maniac Set」「Hard Ball5」「るろうに剣心」「DESERTED ISLAND」「麻雀大会Ⅱ Special」「金田一少年の事件簿」「NBAパワーダンカーズ2」「AIRGRAVE」「スーパーフットボールチャンプ」「シムズー」「探偵 神宮寺三郎」「V-Tennis2」「ボカンと一発! ドロンボー」の16本が発売される。12月3日には、「レイジレーサー」の1本、そして、12月6日には、「パラッパラッパー」「里見の謎」「ToPoLo」「エクストラブライト」「ガボール・スクリーン」「DEPTH」「クラッシュ・バンディクー」「スーパーパズルファイターⅡX」「PIT BALL」「キッドクラウンのクレイジーチェイス2」「ファーストクイーンⅣ」「DX億万長者ゲーム」「Jewels of the Oracle」「らんま1/2バトル・ルネッサンス」「ブルーフォレスト物語」の15本が発売。今回の注目ソフトは、やはり「エターナルメロディ」、そして「レイジレーサー」だろう。なお、「超人学園ゴーカイザー」と「ステークスウィナー」の発売日が現時点で"12月上旬"になっているので、次号が発売される12月13日までに店頭に並ぶ可能性もある。念のためにチェックしておこう。

総本数	41本
総購入価格	248,380円

 ©システムサコム ©レックスエンタテインメント ©1997 KOEI CO.,LTD. ©1996 naxat soft ©EATHLY SOFT TECHNO SOLEIL CORPORATION ©1996

PlayStation
里見の謎
さとみのなぞ
「ヒーロー」はこの世の終わりにやってくる…」
現代に育った少年たちの、時空を越えた大冒険。
数々の出会いと別れ。
そして、秘密の超能力石を巡り繰り広げられる
魔物たちとの戦い。
はたして、里見に伝わる謎とはなんなのか？
現代が抱える不安と、どんな関係があるのか？
少年は自分の運命と謎を探るべく、
時の流れをさかのぼる！
「RPG原点！」
新システム満載！
奇想天外RPGここに登場！
96年12月20日発売
プレイステーション用ソフト
ロールプレイングゲーム(1人用)
SLPS00613 ¥5,800(税抜)
©1996Sound Technology Japan.Inc.
新機能FECS（フラッシュ・エンカウント・コントロール・システム）は従来のCD-ROMの常識を破る、マップから戦闘への瞬時切り替えを可能にした！
新機能DCBS(ダイレクト・コマンド・バトル・システム）はテンポよく軽快な戦闘を可能にした！
新機能PMLS（プログレッシブ・マップ・リンク・システム）による幅のある縦スクロールマップRPG.
Sound Technology Japan, Inc.
発売元　株式会社サンテックジャパン　〒166　東京都杉並区梅里1-8-7木村ビル2F
制作協力　沖縄タレントアカデミー

NEXT WAVE

ネクストウェイヴ？

求ム、新ジャンル!! 過ぎし栄光にあぐらをかくことなく常に新たなる挑戦を!!

今回のピックアップソフト

ヒロインドリーム

育成ＳＬＧでありながら、そのジャンルのみではおさまりきらないゲーム性を実現した『ヒロインドリーム』。果たしてこのゲームの魅力とはなんなのか？　基本的なシステムとゲーム性を紹介しつつ、その謎に迫ってみよう!

■マップジャパン■育成ＳＬＧ■¥6,800■10月10日(発売中)■メモリーカード(２ブロック)

生き馬の目を抜く芸能界で、永遠の"ヒロイン"を育てよう!

このゲームの目的は、芸能界でトップスターとして通用する人材を、高校生活３年間で育て上げるということ。これをヒロインプロジェクトと呼び、プレイヤーはその候補生の内の一人、舞木静を育てることになる。候補生は静の他に４人いて、それぞれに育成を担当するディレクターがついている。そして彼らとのつきあい方でゲームの展開、さらにはエンディングまでも変わってくるのだ。もちろん、これには静をどのように育成したかも大きく関わってくる。「ヒロインドリーム」はＡＶＧでもあり、育成ＳＬＧでもある。双方がうまくかみ合い、高いゲーム性を実現しているのだ。

舞木静

ゲームのヒロインであり、また"ヒロイン"候補生の１人でもある。プレイヤーが育成を担当するのが彼女だ。他の候補生と違い、これまでなんの実績も持っていない。その分、可能性は無限大といえるのだ。

大羽音夢

候補生の１人で、映画という分野において天才的な才能を発揮する。子役で活躍していたこともあり、芸能界での評価は非常に高い。

源舞由紀

候補生の１人で、舞台演劇が得意。経験は浅いものの、舞台の第一人者である元見演信に育てられ、その才能を開花させつつある。

神楽姫子

候補生の１人で、たぐいまれなる歌唱力を持つ。数々のシンガーを育て上げた鈴無響子について、日々歌の練習に励んでいる。

見和麗

候補生の１人で、モデルをめざしている。体が弱いのがネックだが、実はかなりの努力家で、現在ではその欠点も克服しつつある。

この辺もチェックしておきたいね

このゲームには、メッセージの文字表示がいっさい無い。セリフはすべて声優さんがしゃべってくれるのだ。ポイントは、この"すべて"ってところ。これまでも声をウリにしたゲームはいくつもあったけど、ここまで充実していたものはなかったんじゃないかな？おかげで、臨場感はバリ高なのだ。

▼メッセージは音声のみ！キャラの個性がハッキリ感じられるのだ

©MAP JAPAN CO.,LTD.

育成SLG

ゲームの目的は芸能人を育てること！ メインはコレだ

育成はバランスが大事

◀どんな方針で育てるか。これで静の育ち方が変わる。

▲仕事をこなすと美しい１枚絵のグラフィックが見れるぞ!!

設定からわかるように、このゲームのメインは育成ＳＬＧ。ところが、プレイヤーにできることは、スペシャリストと呼ばれる教師役の人選と、育成の方針を決めることだけ。とはいえ、この２点の組み合わせで、ある程度のパラメータ操作は可能。バランスよく育てることを念頭に置いておけば、基本的にはＯＫだ。

▲パラメータを確認しながら、的確な育成を心がけよう。

育成SLGとAVGの華麗なる融合!!

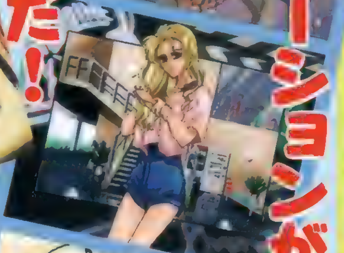
育成ＳＬＧとしてのゲーム性と、ＡＶＧのストーリー性を併せ持つ。この２つのジャンルの絶妙なマッチング、これこそが「ヒロインドリーム」の楽しさを実現しているといえるのだ。

AVG

▼このマップ上で、人のいる場所へ行って会話をするわけだ。

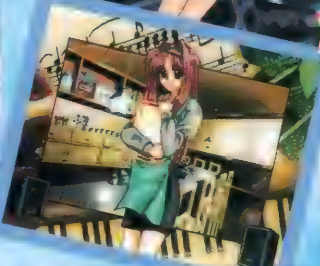
▼このモードは、会話メインで進んでいく。回答によってイベントも!?

コミュニケーションが重要なのだ！



このゲームのポイントとなるのが、このＡＶＧパート。ここではさまざまなキャラと会話し、情報やアイテムを得ることができるのだ。また、イベントが発生するのもほとんどがここ。中にはエンディングに関わる重要なものもあったりするので、見逃さないようにしよう。なお、ここでの行動により、静以外の候補生のパラメータをアップさせることもできる。エンディングを操作するのに役立つぞ。

▲場合によってはアイテムを入手することも。静にプレゼントしてやろう。



周りの人とのコミュニケーションも大事！ こっちのモードも重要だ

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

10月21日～11月3日

売り上げTOP20中、なんと9本を初登場タイトルが占めた今回のランキング！ PSの秋は大豊作らしいぞ。

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	—	アークザラッドⅡ SCE／11月1日／RPG／34568
2	—	ヴァンダルハーツ コナミ／10月25日／S・RPG／8814
3	—	オウバードフォース バンダイ／10月25日／SLG／7558
4	—	スターグラディエイター カプコン／10月25日／対戦ACT／7200
5	4	アークザラッド SCE／7月12日(BEST)／RPG／4124
6	1	女神異聞録ペルソナ アトラス／9月20日／RPG／3301
7	—	童夢の挑戦 F1GP NIPPONの挑戦 OZクラブ／10月25日／SLG／2465
8	2	フィッシュアイズ パック・イン・ソフト／10月10日／SPG／2012
9	9	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／1706
10	3	サイキックフォース タイトー／10月4日／対戦ACT／1680
11	13	COOL BOARDERS ウェップシステム／8月30日／SPG／1615
12	8	ギャロップレーサー テクモ／9月27日／SPG／1546
13	—	セクシーパロディウス コナミ／11月1日／STG／1455
14	5	スマッシュコート ナムコ／9月6日／SPG／1303
15	12	ストリートファイターZERO2 カプコン／8月9日／対戦ACT／1241
16	10	ワールドスタジアムEX ナムコ／7月26日／SPG／1237
17	17	FightingIllusion K-1グランプリ エクシングエンタテイメント／8月9日／SPG／1119
18	—	The Tower BONUS edition オープンブック9003／11月1日／SLG／1053
19	—	ボトム オブ ザ ナインス～メジャーリーグヒーローズ～ コナミ／10月25日／SPG／1007
20	—	アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥ ヒューマン／10月25日／ETC／826

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／7340
2	2	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／12月13日／S・RPG／5050
3	11	バイオハザード2 カプコン／3月予定／AVG／2357
4	13	サガ フロンティア スクウェア／3月予定／RPG／1616
5	7	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 SCE／1月予定／SLG／1549
6	8	レイジレーサー ナムコ／12月3日／RCG／1498
7	6	同級生2 バンプレスト／1月予定／AVG／1433
8	—	闘神伝3 タカラ／12月予定／対戦ACT／1172
9	10	マクロス DIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／冬予定／STG／847
10	12	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／春予定／S・RPG／821
11	20	ソウルエッジ ナムコ／12月20日／対戦ACT／766
12	17	ドラゴンナイト4 バンプレスト／12月予定／SLG／707
13	—	ワイルドアームズ SCE／12月20日／RPG／674
14	14	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー 集英社・セタBASTARD!!制作委員会／12月予定／RPG／618
15	—	ダービースタリオン(仮) アスキー／未定／SLG／603
16	9	テイルズ・オブ・デスティニー ナムコ／97年予定／RPG／578
17	—	セイバーマリオネットJ BATTLESABERS バンダイビジュアル／未定／対戦ACT／525
18	—	魔法少女プリティサミー PARTI In the Earth パイオニアLDC／12月20日／AVG／519
19	—	ライトニングレジェンド コナミ／12月20日／対戦ACT／467
20	—	トゥルー・ラブストーリー アスキー／12月13日／SLG／440

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／4410
2	2	女神異聞録ペルソナ アトラス／9月20日／RPG／4028
3	3	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／3686
4	8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ／9月27日／PZG／1774
5	7	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／1月26日／S・RPG／1723
6	4	鉄拳2 ナムコ／3月29日／対戦ACT／1637
7	9	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／1500
8	5	NOëL(ノエル) パイオニアLDC／7月26日／ETC／1445
9	13	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／1372
10	11	サイキックフォース タイトー／10月4日／対戦ACT／1226
11	15	アークザラッド SCE／95年6月30日／S・RPG／1094
12	16	ヒロインドリーム マップジャパン／10月10日／SLG／1004
13	6	ストリートファイターZERO2 カプコン／8月9日／対戦ACT／956
14	14	リッジレーサー レボリューション ナムコ／95年12月3日／RCG／879
15	18	ポリスノーツ コナミ／1月19日／AVG／845
16	20	天地無用!登校無用 エクシングエンタテイメント／9月13日／AVG／775
17	10	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス／95年12月29日／SLG／704
18	17	あすか120%スペシャル BURNING Fest. ファミリーソフト／3月22日／対戦ACT／633
19	19	スマッシュコート ナムコ／9月6日／SPG／492
20	12	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ コナミ／4月26日／ETC／446

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	2	サクラ大戦	11	13	ファイアーエムブレムシリーズ
2	3	スレイヤーズ	12	14	天外魔境シリーズ
3	1	ドラゴンクエストシリーズ	13	5	下級生
4	7	X-MEN VS STREET FIGHTER	14	—	サムライスピリッツ天草降臨
5	15	ラングリッサーシリーズ	15	8	ブルーブレイカー
6	6	新世紀エヴァンゲリオン	16	18	ワンダープロジェクトJシリーズ
7	4	魔装機神	17	—	機動戦士ガンダム外伝 戦慄のブルー
8	9	QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡	18	—	不思議のダンジョンシリーズ
9	—	ダンシングアイ	19	16	バーチャファイター3
10	12	聖剣伝説シリーズ	20	19	ダンジョンズ&ドラゴンズ2

ランキング・チェック!!

やはり来た！『アークザラッドⅡ』。今回の集計期間では発売日を含めてもわずか3日分のデータしかないにもかかわらず、圧勝の第1位である。前作の欠点をほぼ完全に克服した仕上がりには、大きな拍手を贈りたい。RPGに興味があるユーザーなら誰にでもオススメすることができるだろう。また、前作からセーブデータを継承した方が楽しいし有利だという雑誌の情報も手伝ってか、BESTの前作も非常に良く売れているようだ。しかし、今回の売り上げランキングの主役は『アークザラッドⅡ』1本ではない。初登場タイトルが約半数の9本もあるということにこそ、注目すべきだろう。その内訳も、RPGや対戦格闘といった人気ジャンルだけでなく、『童夢の挑戦』や『ザ・タワー』といった異色のSLGも入っていて、非常にバラエティに富んでいる。他のハードにはないPSユーザー独特の微妙なバランス感覚を示す好例ではないだろうか。

そういえば……前号で売り上げランキングから姿を消した『鉄拳2』は、やはり復活しなかった。96年末を目前に、PSソフトも確実に世代交代のときを迎えつつあるのだ。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回の移植化計画は、「ワンダープロジェクトＪ２」。なんてったって不思議な計画ですから、このページにはぴったりな素材なのです。…ちょっとだけ、口からでまかせいっています。

©ギブロ・ミント・エニックス 1996

『ワンダープロジェクトＪ２』をＰＳで！

「Ｊ２」こと『ワンダープロジェクトＪ２』は、Ｎ64の育成ＳＬＧ。プレイヤーは、ヒロインのギジン（アンドロイドのようなもの）、ジョゼットさんを一人前にさせてあげることが目的です。あ、このコーナーではジョゼットさんは「さん」づけとなっています。いえ、どうしてもです。以後よろしく。

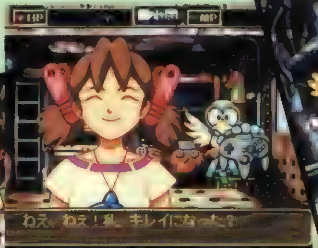
それはともかく、この『Ｊ２』の舞台は、ブルーランド島とメガフロート・ノアという人工島の２つの島。ここで出会いと愛と涙の物語がくり広げられていくのです（笑・ちと本気）。物語は２部構成となっており、１部は主にプレイヤーがジョゼットさんの育成、２部では成長したジョゼットさんの大活躍が描かれます。はてさて、アナタならジョゼットさんをどう育てますか？

▲ジョゼットさんをお作りになったジェペット氏は、永遠の眠りに……（涙）。彼のあとを継いで、ジョゼットさんを一人前にさせてあげましょう！

『Ｊ２』とは……

さて、ジョゼットさんを育てるといっても、プレイヤーは直接ジョゼットさんを操作できません。それでは、どうやってプレイヤーの意志をジョゼットさんに伝えるのかというと、バードという鳥を仲介しておこなうのです。しかし、仲介するのはしょせん鳥（笑）。ある程度……例えば「その行為は正しいことか悪いことか」「このアイテムを使え」などの簡単な意志しか伝えられないのです。つまり、ジョゼットさんが間違って本を食べたりしても、その行為は正しいとプレイヤーがいってしまえば、彼女は「本は食べるもの」として認識してしまいます。要はプレイヤーしだいでどうにでもなるってワケですね。

▼さまざまな人間関係……ジョゼットさんはそれをクリアして成長していくのです。



▲もちろん、この場合は「はい」と答えてあげましょう。それがマナー（笑）。

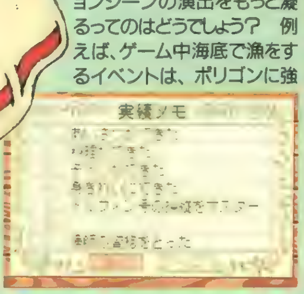
▲こうなってしまうと、プリンでご機嫌をとらないと、いうことを聞いてくれません。

もしもＰＳになるとしたら

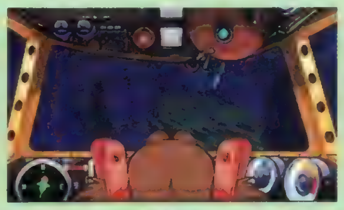
やはりＰＳで発売するのでしたら、ＣＤの大容量をフルに生かしてもらって、ジョゼットさん以下、すべての登場人物にしゃべってもらいたいです。これだけで、ゲームの雰囲気がかなり変わるハズ。

次に、ジョゼットさんはゲームクリアに必要なことを覚えると「実績メモ」に書き加えられます。もちろんこのシステムもＰＳにするのでしたら、パワーアップしてほしいところ。クリアするために必要なことを20くらい覚えないといけないとか…。ＰＳなら可能だと思うんですけど。

あと考えられるのは、アクションシーンの演出をもっと凝るってのはどうでしょう？　例えば、ゲーム中海底で漁をするイベントは、ポリゴンに強いＰＳならもっとスゴい演出ができますし、ジャンプするシーンなら、ジャンプしたとき、一瞬だけ違うアングルに切り替わるとかいろいろ考えられますよねぇ。ＰＳだったら容量が足りなきゃ２枚組にもできますし（笑）。カートリッジと違って（ニヤリ）。



▶実績メモもＰＳの大容量なら倍増もカンタン？



◀深海魚を探しに海底へ。ＰＳなら、もっと臨場感ある演出が可能？

◀ジョゼットさんのスーパージャンプ！　これも違う視点で見られればいいんですが……。

移植の可能性は？

それではジョゼットさん……じゃなくて、「Ｊ２」がＰＳに移植される可能性があるか、エニックス広報担当の斎藤氏にお伺いしてみましょう。

「現状はないでしょう。今のところ、その予定はありません」

うーん、思った通りのお答えでした（笑）。しかし「現状は」とか「今のところ」という言葉が気になります。ここはぜひエニックスさん、参入してください！　今号のＰ.178にもＳＦＣの「ドラクエⅢ」の広告を出していただいてますし（笑）。

▲そうです！　思いが強ければ、きっとＰＳに移植されるハズ。ぜひともジョゼットさんをＰＳに呼びましょう。

ハガキをください

マンキーマンキー。どうも移植化担当です。さて、当コーナーではみなさまの移植希望ハガキをお待ちしております。なぜなら、ある程度（1,000枚単位）ハガキが集まりましたら、直接メーカーに持っていき、「こんなにハガキがあるんだから移植してぇん」と交渉に行くからなのです。ですからハガキ。どんなときでもハガキを書いてください。美麗なイラストを描いてもらった場合は、Ｐ.128からの４色奴隷にも載りますから。みんなで夢をかなえましょう！　クサいですか？

PSから一般情報までの早耳ニュースページ ［Vol.35］

電撃NewsStation

イベント PlayStationEXPO'96-'97

行った見た遊んだ楽しかった！電撃PSも初参加のPSエキスポ'96-'97レポート!!

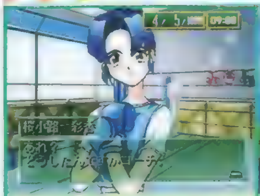
▶ムームー星人のバルーンがナイスな会場全景。SCEは12月発売ソフトを中心にした展示だった。

11月2～4日の3日間、千葉・幕張メッセで開催されたPSエキスポ'96-'97！　最大の話題は電撃PS初参加……というわけはなく、各社年末年始から来年春くらいまでに発売予定のソフトを展示していたぞ。その総数は、タイトルのみの発表となったものを含めると200近く、入場者54,000人も大満足で新作ソフトをプレイしたり、ステージイベントを楽しんだのだ（『闘魂烈伝2』のイベントには、アントニオ猪木氏も登場）。来年もPSは大安心。それを強く実感できた3日間だった。

▲ブースの中心にシアターを設けて、高度なCG映像を公開していたスクウェアブース。壁一面に展開された、『FFⅦ』は圧巻だったぞ。

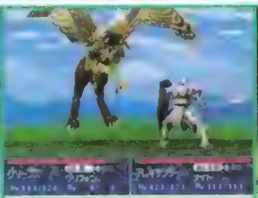
◀断言！『タイムクライシス』と同時発売のガンコンは、過去最強のガンコントローラだ!!

EXPO CHECK 1 初公開作品が多数出展！要注目はこの3タイトルか!?



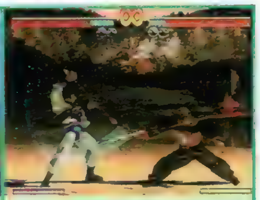
メタルエンジェル3（仮）

PCエンジンの熱狂的なファンを集めた格闘少女育成SLGが、PSに移植決定！　（ビクターソフト／春予定）



ブリガンダイン

オーソドックスなファンタジー系SLG。3Dポリゴンが戦闘を盛り上げてくれるぞ。（イースリースタッフ／発売日未定）



三國無双

「三國志」の対戦ACT？　キワモノっぽい内容ながら、CG技術はPS史上初の高度なものなのだ。（光栄／春予定）

EXPO CHECK 2 自信の新作を展示した各メーカーの手応えを聞く！

SCE

ステージイベントは盛り上がりましたし、各出展ゲームも多くの方にプレイしていただけました。大成功と言えますね。参考出展の「アナログコントローラ」にしても、興味津々に見ていく方がかなりいましたよ。（広報・小室さん）

スクウェア

「FFⅦ」をはじめ、すべてのタイトルに言えることですけど、実際に動いているゲーム画面やムービーを見て、そのCGのクオリティに皆さんビックリされてたようです。予想以上に手応えあり、でしたね。（広報・水嶋さん）

イベント E3 TOKYO'96

PSエキスポに負けじとこちらも新作めじろ押し！

PSエキスポと時を同じくして、しかもすぐ隣の会場で行われていたこのE3（ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO）は　これまでは海外で開催されてきた一大ゲームイベント。これが今回初めて日本で開催されたのだ。BPSのルーカスアーツ社関連ソフトやヒューマンの『クロックタワー2』などPSファン注目の出展はもちろん、別会場で行われたさまざまな発表会やカンファレンスも好評で、PSエキスポとは違った盛り上がりを見せていたぞ。

▲（株）パルス・エンターテインメントのセッション。「新宿鮫」でおなじみの直木賞作家・大沢在昌氏が原作を担当するソフトの制作発表も。ハードは未定。

▶『クロックタワー2』の体験版を大量配布していたヒューマン。その数なんと合計1万枚!!

CD 闘神伝
テクノにこだわった GMの新機軸!

12月にはシリーズ最新作となる「3」が発売される「闘神伝」だが、一足お先に発売されるのがこの「闘神伝 POWER TO THE TECHNO GROOVE」だ。「2」に登場したキャラ毎のテーマをアレンジした11曲が収録されているのだが、サブタイトルにもある通り、とにかく全曲テクノテクノテクノ。耳の肥えたテクノファンにも聴いてほしいクールなアレンジだ。

▶「闘神伝 POWER TO THE TECHNO GROOVE」／NECアベニュー／11月21日（発売中）／¥2,500（税込） 伊藤ヨシユキ氏他、スタッフも超豪華なのだ。

キャンペーン ステークスウィナー
未成年者もOK!? GI優勝馬大予想

アーケードで話題を呼んだ競馬RCG「ステークスウィナー」のPS版発売を記念して、ユニークなキャンペーンが行われているぞ。題して「秋のGI大予想大会」。ジャパンカップ（11月24日）か有馬記念（12月29日）の優勝馬を予想してハガキかEメールで応募すると、正解者の中から抽選でJCは100名、有馬は200名の方にオリジナルオッズカード（右）がプレゼントされるのだ。

◎ハガキのあて先：〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル 株式会社ザウルス「秋のGI大予想大会」 Eメール：stakes@saurus.co.jp 住所、氏名、電話番号、予想優勝馬（JCか有馬）を明記のこと。

OVA ヴァリアブル・ジオ
新たな美少女格闘伝説が今、はじまる

これまで何度かこのコーナーでもとり上げてきた『ヴァリアブル・ジオ』のOVA発売が間近に迫った!! 本誌に送られてきたサンプルビデオを観ても、PS版対戦ACT「アドヴァンスト～」を超える迫力になっていると断言できる。三石琴乃さん、宮村優子さん、岩男潤子さんら人気声優の渾身の演技も絶対に聞き逃せないジオ。

▶このパッケージが目印だ。「ヴァリアブル・ジオ 第1巻～強くなる気持ち～」発売日：11月29日（ビデオ、LD同時）／価格：ともに¥5,800／発売元：ケイエスエス

イベント エターナルメロディ
レミット役の大野まりなさんがゲスト!! 『エタメロ』発売をみんなでお祝いしよう

11月22日発売の『エターナルメロディ』をまだ買っていない、東京近郊に住むキミにビッグなお知らせ!! 東京・秋葉原にあるソフマップのいずれかの店で『エタメロ』を買うと、11月24日の14:00から秋葉原のソフマップ本社3階会議室にて行われる発売記念イベントに参加できちゃうのだ。内容は……超盛りだくさん!! レミット役の大野まりなさんを囲んでのクイズ大会やトークショー、100組限定2枚組みテレカなどプレミアムグッズのプレゼント大放出……などなど、とにかくソフト発売をファンみんなでお祝いしちゃおうというものなのだ。詳しくはソフマップ本店[03-3253-3030]に問い合わせてね。

攻略本も発売される!!

◀「エターナルメロディ公式攻略ガイド」（電撃攻略王シリーズ／11月22日発売／¥980）…PS・SS両機種に完全対応！ 恋も冒険もコレ1冊で絶対必勝なのだ。

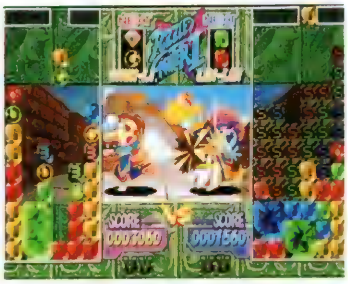
インターネット ソネット
最新技術を投入し「声」の魅力をネット上に再現!!

株式会社ソネット・コンピュータエンタテイメントのホームページは、現在最新のプログラミング技術を駆使した贅沢なものになっている。何が贅沢かって、2月発売予定のS・RPG『ナージュリーブル』（バリエ）に参加した声優さんたちの「声」を聞くことができるのだ。これまでにも多くのゲーム会社がホームページを開設してきたけど、声優さんの声が聞けるものは珍しいんじゃないかな？ ぜひ一度アクセスしてみてほしいぞ。

http://www.sonnet.co.jp/

イベント スーパーパズルファイターⅡX
発売直後の対戦大会なので練習するヒマがない! だからキミにもチャンスあり!!

12月6日の「スーパーパズルファイターⅡX」発売を記念して対戦大会「スパズル チャンピオンシップ in 国技館前」が開催される。東京、大阪での各予選を勝ち抜けば、東京・両国国技館前のパールホテル（予定）で行われる決勝大会（12月22日予定）へと進むことができるのだ。◎東京予選：12月14日（土）13:00～、15日（日）10:00～ 新宿駅東口ステーションスクエア／大阪予選：12月8日（日）10:00～ 阪急梅田駅ビッグマン前／問い合わせ：06-227-1477（事務局）



◀予選参加資格は不問だし、賞品も豪華。いざ、両国をめざせ!!

▶▶▶POWERチェック!!
キャピキャピ声優20人を起用した『英雄志願』って一体!?

これこそ究極のギャルゲーなのかも？ 去る11月1日、新作RPG『英雄志願』の制作発表会が千葉・幕張のホテルニューオータニで行われた。パソコン界の人気ソフトメーカー、（株）マイクロキャビンのPS参入作品ということで注目された本作品だが、なんと言っても驚かされたのは20名の新人女性声優を起用しているという点。当然、ゲームにも20人の女の子が登場するわけで、超にぎやかなRPGになることは間違いなさそうなのだ。'94年にPC-98版として発売された同タイトルよりも格段のパワーアップが図られているとのことだし、続報が気になる1本になりそうだ。

▶これだけの人数の女の子が揃うと壮観というか、よだれダラダラというか……（'97年春発売予定）

電撃ゲーム3大賞

第4回

眠れる才能を叩き起こせ!

臥龍覚醒'97

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

◆主催:株式会社メディアワークス

●賞(各部門共通)
大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞　50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞　30万円

表現したいことを作品の形にしたのなら より多くの人にそれを見せるべきですね

タイム・リープ
ーあしたはきのうー

金賞受賞作「クリス・クロス」に続く、高畑先生の第2弾作品。映画化(実写・'97年公開予定)もすでに発表されている。

──高畑先生は、第1回「電撃ゲーム小説大賞」の金賞受賞をきっかけにデビューされたわけですが、数ある出版関係の賞の中で、なぜ「電撃」を選んだんでしょうか?

高畑:言いにくいんですけど……実はしめ切りに間に合うのが「電撃」しか無かったからなんです(笑)。でも「電撃」なら、自分の作品をいろいろなメディアに広げていってくれるんじゃないかっていう、そんな期待はありましたね。今、現実にそうなってきているということを考えても、「電撃」に応募して本当に良かったと思っています。

──(受賞する)自信はありました?

高畑:おもしろい話を創るということに関しては自信を持ってました。ただ、他人に作品を見せるというのは初めてでしたから、どんなふうに評価されるのか、不安も確かにありましたね。

──プロになりたいが、自分の才能に自信が無くて、応募をためらっている人ってかなり多いと思うんですが……。

高畑:自分の中に何か表現してみたいことがあって、それを作品にしたのなら、恥ずかしくてもできるだけたくさんの人にその作品を見てもらうべきだと思います。他人の意見や評価を聞くというのは、すごく大切なことだし、「電撃3大賞」のような賞に応募して現時点の自分の力を知るっていうのも、次からのパワーになります。これは小説だけでなく、イラストにもコミックにも言えることですけど、本当にプロをめざしていくのなら、そうやってどんどんアクションを起こしていって、納得いくまでやってみるべきですよね。

──これから「電撃ゲーム3大賞」に応募しようと考えている人たちに、何かメッセージをお願いできますか。

高畑:毎年、後輩ができるっていうのはとても刺激になります。ぜひ大賞めざして頑張ってほしいですね。受賞式で会えるのを楽しみにしています(笑)。

PROFILE たかはた・きょういちろう●'67年9月27日生まれ。静岡県出身。作家。'94年に電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作「クリス・クロス」で衝撃のデビュー。現在は次回作を執筆中。電撃PSの愛読者でもある高畑先生、将来はRPGのシナリオや原作などもやってみたいとのこと。超期待だ!!

募集要項

応募の掟

●**あて先**:〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
(株)メディアワークス
「第4回　電撃ゲーム○○○大賞」係

●**最終締め切り**
1997年4月10日(木)
(当日消印有効)

●**発表**:「電撃NINTENDO64」10月号(1997年8月21日発売予定)、「電撃ADVENTURES」Vol.22(1997年8月20日発売予定)、「電撃SEGAEX」10月号(1997年8月21日発売予定)、「月刊電撃コミックガオ!」10月号(1997年8月27日発売予定)、「電撃G'sエンジン」10月号(1997年8月30日発売予定)、「電撃PlayStation」1997年8月発売号、「電撃王」10月号(1997年9月8日発売予定)の各誌上、「電撃の缶詰」(1997年9月10日発売予定の電撃文庫付録)。

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他二次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
1)タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
2)あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:矢野　徹(作家)、高千穂遙(作家)、林　海象(映画監督)、安田　均(作家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門　B:ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

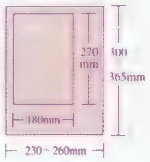
●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷　遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24~41P/ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り……受付終了(通過者発表、ガオ!11月号〈9月27日発売〉)
第2回締め切り……1996年10月10日(通過者発表、ガオ!2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り……1997年1月10日(通過者発表、ガオ!5月号〈3月27日発売〉)
最終締め切り………1997年4月10日(通過者発表、ガオ!8月号〈6月27日発売〉)
★それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。★予選を通過した約20作を対象として、1997年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:永井　豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井　守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。【各予選のアドバイスをする作家】第1回予選:真鍋譲治　第2回予選:沢田　翔/第3回予選:あかほりさとる

◆協賛:株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト　◆後援:株式会社文化放送/株式会社セントラルミュージック

PlayStation
LOVE
ラヴ・ゲーム
わいわいテニス
GAME'S
1997.1月
発売予定！
登場する20人以上のキャラクター達は、全てポリゴンで作成　ショットごとに全く違ったリアルなモーションがつけられています
ゲームは、VS人間、VS COMのシングルス、ダブルスでの全ての組み合わせが用意されています　マルチタップで4人同時プレイにも対応！
舞台になるコートは、20種類以上の異なるサフェースが用意されています　もちろん、コートや会場もポリゴンで作成されています
ボールの高低や選手のポジションにあわせ、視点が自動的に変化します　スムースに動くからゲームの邪魔にはなりません。
キュートなフェースで、実力本物。
これまでのテニス・ゲームの常識をことごとく打破。
複雑なボタン操作はいっさいナシ。
状況に応じた打ちわけやスーパーショットも、かんたん操作でOKだ。
しかも、各選手のパラメータやフォームは、
日本プロテニス協会が監修したデータをもとに作成。
カワイイ顔して、やることリアル、だね。
Tears
〒155 東京都世田谷区北沢5-37-12 ピエール北沢B1F A 03●5454●4533
©Tears・IchikawaSoftWare CO.,LTD1996 ©JPTA（社団法人 日本プロテニス協会）1996 ©YUZŌ KOSHIRO/ANCIENT1996

PlayStation
KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS.
まー（猫）：寒いのが嫌いなま～は、温かな温泉があるこの街が大好き。ま～を寒い目にあわせると、とんでもない目にあいますよ。
ひーーっ
間欠メイ：一子相伝の温泉バレエを受け継ぐ運命の女性。天が導く運命の相手役とは、誰なのだろうか。
一緒に回りませんか？
こいつはホントに常識はずれだ！
くるくるぱにっく
同色揃え型落ちゲーの常識をくつがえす、プレイフィールドの回転。さらに「混色」システムの採用により、プレイヤーの右脳を刺激する新感覚パズルゲームの登場だ！
ま、とりあえず一度プレイしてみるこったね！
オイラのPS参入第1弾ソフト「くるくるぱにっく」は、96年12月頃、¥2,800（税別）でお店にならぶはずだ！
予約の準備はOKかいっ!?
メイ
はじめ
個性豊かなキャラクターは9人（未確認）。それぞれ強力な必殺技を持っているんだ。
げっ、こんなにたくさんの水滴が降ってくる。プレイフィールドを左右に回転させて上手に並べていこう。
水滴は同じ色を3つ以上並べれば消せるよ。消した水滴はお邪魔水滴になって、相手を攻撃できるぞ。
※画面は開発中のものです。
マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS, INC.／キャラクターデザイン：しおや
株式会社クールキッズ
〒160 東京都新宿区新宿1-18-9
TEL.03-5269-3323/FAX.03-5269-3324
★スタッフ募集中
◆職　種◆ ①ゲームデザイナー ②プログラマー ③グラフィックデザイナー ④サウンドスタッフ
◆応　募◆ 履歴書に希望する職種を明記の上、下記宛までお送りください。面接日等を後程ご連絡します。
◆送付先◆ 〒160 東京都新宿区新宿1-18-9 （株）クールキッズ 採用担当

次号予告

電撃PlayStation Vol.36は 12月13日(金)発売!!

年末を前に大作ラッシュ到来！ RPGの充実ぶりもすごいぞ!!

前人気TOPの『FFⅦ』を始め、『エターナルメロディ』『新スーパーロボット大戦』『アークザラッドⅡ』を大増ページで特集。電撃だけの徹底攻略記事満載だ

表紙イラスト●プリンセスメーカー
イラスト●赤井孝美 アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

©Sony Computer Entertainment Inc. under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

電撃PlayStation Vol.35
1996年12月13日発行 第2巻第23号通巻31号
■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン
©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
50音順

アートスタック	205
アスク講談社	116
アトラス	210・211
ウエップシステム	119
エス・ピー・エス	114
エニックス	178・179
ガスト	112・113
カプコン	182・183・184・185
クールキッズ	206
グラムス	86
呉ソフトウェア工房	164
GENKI	130
コナミ	40・41
コンパイル	108・109
ザウルス	117
サンテックジャパン	197
小学館プロダクション	118
ソニー・コンピュータエンタテインメント	表2-11, 88
ソフトバンク	115
タカラ	38, 186
データイース	44
デジキューブ	180・181
ヴァージンインタラクティブ	12
バリエ	110・111
バンダイビジュアル	39
ビング	83
フロム・ソフトウェア	表4
ホビーデータ	82
リバーヒルソフト	84・85

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
●11月発売のソフト				
1	22日	ぐっすんぱらだいす	アイレム ¥5800／ACT	22～35
2	22日	ボイスパラダイス エクセラ	アスク講談社 ¥6800／AVG	124
3	22日	SIDEWINDER USA	アスミック ¥2800(BEST)／STG	
4	22日	FIST	イマジニア ¥6800／対戦ACT	
5	22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ ¥5800予定／SPG	
6	22日	戦闘国家 エアランドバトル	SCE ¥2800(BEST)／SLG	
7	22日	コブラ・ザ・シューティング	タカラ ¥5800／STG	
8	22日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー ¥2800(BEST)／SPG	
9	22日	東方珍遊記 はーふりんく・はーつ!!	ナグザット ¥6800／AVG	196
10	22日	タクラマカン ～敦煌傳奇とんこうでんき～	バトラ ¥6800／PZG	124
11	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ ¥2800(BEST)／STG	
12	22日	ズーブ	メディアクエスト ¥4800予定／PZG	124
13	22日	エターナルメロディ	メディアワークス ¥5800／SLG	56・123
14	29日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800／SLG	
15	29日	TFX	イマジニア ¥7800／STG	124
16	29日	皇龍三國演義	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	124
17	29日	パンツァー・ジェネラル	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	124
18	29日	HARDBALL 5	エス・ピー・エス ¥5800／SPG	124
19	29日	テーマパーク	EAV ¥2800(BEST)／SLG	
20	29日	DESERTED ISLAND	KSS ¥5800／SLG	
21	29日	麻雀大会II Special	光栄 ¥6800／TBL	125
22	29日	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社 ¥5800／AVG	125
23	29日	NBAパワーダンカーズ2	コナミ ¥5800予定／SPG	
24	29日	AIRGRAVE（エア・グレイブ）	サントス ¥5800／STG	
25	29日	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	SCE ¥5800／対戦ACT	125
26	29日	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定／SLG	
27	29日	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800／SPG	
28	29日	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～	データイースト ¥5800／AVG	125・38
29	29日	V-TENNIS 2	トンキンハウス ¥5800／SPG	
30	29日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト ¥2800(BEST)／S・RPG	
31	29日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー	バンプレスト ¥5800予定／STG	123
32	29日	クラシックロード	ビクターソフト ¥2800(BEST)／SLG	
33	11月	actua GOLF	ナグザット ¥5800／SPG	
●秋予定のソフト				
34	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
35	秋	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800／対戦ACT	
36	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ ¥5800／RCG	
●12月発売のソフト				
37	1日	NOëL クリスマススペシャルパッケージ	パイオニアLDC 未定／ETC	
38	3日	レイジレーサー	ナムコ ¥5800／RCG	24・123・143
39	6日	ToPoLo（トポロ）	アートディンク ¥5800／ETC	
40	6日	エクストラブライト	アスキー ¥5800／STG	189
41	6日	ガボールスクリーン	アンティノスレコード ¥3200／ETC	
42	6日	スーパーパズルファイターIIX	カプコン ¥5800／PZG	
43	6日	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房 ¥5800／S・RPG	
44	6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800／ACT	
45	6日	PIT BALL	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800／SPG	
46	6日	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980／PZG	
47	6日	里見の謎	サンテックジャパン ¥5800予定／RPG	
48	6日	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6800／対戦ACT	
49	6日	パラッパラッパー	SCE ¥4800予定／ACT	
50	6日	クラッシュ・バンディクー	SCE ¥4800予定／ACT	
51	6日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE ¥2800(BEST)／ACT	
52	6日	DEPTH	SCE ¥4800／ETC	
53	6日	チョロQ Ver.1.02	タカラ ¥2800(BEST)／RCG	
54	6日	DX億万長者ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	193
55	6日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ ¥2800(BEST)／対戦ACT	
56	6日	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ ¥5800／RPG	
57	13日	トゥルー・ラブストーリー	アスキー ¥5800／SLG	96
58	13日	HEAVEN'S GATE ヘヴンズゲート	アトラス ¥5800／対戦ACT	
59	13日	ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～	EAV ¥5800／ETC	
60	13日	ダイ・ハード トリロジー	EAV ¥5800／ETC	
61	13日	スピードキング	コナミ ¥5800予定／RCG	
62	13日	FORMULA 1	SCEI ¥5800予定／RCG	
63	13日	ペブルビーチの波涛PLUS	ソフトバンク ¥5800／SPG	
64	13日	PRIMAL RAGE	タイムワーナーインタラクティブ ¥5800／対戦ACT	
65	13日	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800／RPG	
66	13日	ロジック麻雀 創龍	日本一ソフトウェア ¥5800／TBL	
67	13日	ゼイラムゾーン	バンプレスト ¥5800／ACT	
68	13日	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	18
69	13日	クロックタワー2	ヒューマン ¥5800／AVG	
70	13日	DARIUS外伝	ベック ¥5800予定／STG	
71	17日	ロックマン8 メタル ヒーローズ	カプコン ¥5800／ACT	
72	20日	3Dシューティングツクール	アスキー ¥5800／ETC	
73	20日	ガレオス	アトラス ¥5800／STG	
74	20日	ウェルカムハウス2	ガスト ¥5800／AVG	
75	20日	ありす イン サイバーランド	グラムス ¥5800／AVG	100
76	20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ ¥4800予定／STG	
77	20日	永世名人II	コナミ ¥5 ¥300／TBL	
78	20日	ライトニングレジェンド ～大悟の大冒険～	コナミ ¥5800／対戦ACT	34
79	20日	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定／RPG	170
80	20日	ウルトラマンゼアス	東北新社 ¥5800／TBL	
81	20日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800／SPG	30
82	20日	ソウルエッジ	ナムコ ¥5800／対戦ACT	
83	20日	ナムコジョイスティック付き ソウルエッジ限定ボックス	ナムコ ¥9800／対戦ACT	
84	20日	m～君を伝えて	ネクサスインターラクト ¥5800予定／SLG	
85	20日	魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth	パイオニアLDC ¥6800／AVG	
86	20日	STAR WARS REBEL ASSULT II	BPS ¥5800／STG	
87	20日	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定／AVG	193
88	27日	きゅー爆っく!!	アクティビジョン・ジャパン ¥5800／ACT	
89	27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800／SLG	
90	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
91	27日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
92	27日	大航海時代II	光栄 ¥6800／SLG	193
93	27日	闘神伝3	タカラ ¥5800／対戦ACT	36
94	上旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント ¥5800／対戦ACT	
95	上旬	ステークスウィナー～GI完全制覇への道	ザウルス ¥5800／SPG	
96	下旬	シムシティ2000	アートディンク ¥5800／SLG	
97	下旬	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
98	下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦	バンダイ ¥5800予定／S・RPG	
99	下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦（限定版）	バンダイ ¥6800予定／S・RPG	
100	12月	Not Treasure Hunter	アクティアート ¥5800／AVG	
101	12月	マイティヒット	アルトロン ¥5800／STG	
102	12月	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／SPG	
103	12月	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
104	12月	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～（通常版）	サンソフト ¥6300／ACT	191
105	12月	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～（限定版）	サンソフト ¥6800／ACT	
106	12月	BASTARD!! ―虚ろなる神々の器―	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 ¥6800／RPG	174
107	12月	NHL FACE OFF（仮称）	SCEI 未定／SPG	
108	12月	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	193
109	12月	ガイアシード	テクノソレイユ 未定／STG	196
110	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト ¥6800予定／SLG	
111	12月	BURNING ROAD	ビック東海 ¥5800／RCG	
112	12月	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800予定／RCG	
113	12月	STREET RACER EXTRA	UBIソフト ¥5800／RCG	
114	96年	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
115	96年	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	
●97年1月発売のソフト				
116	10日	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6800／AVG	
117	10日	シティーブラボー!	アルトロン ¥6800／SLG	
118	10日	同級生麻雀	アローマ／ユーメディア ¥6800予定／TBL	
119	10日	同級生麻雀（限定版）	アローマ／ユーメディア ¥7800予定／TBL	
120	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
121	10日	もうちや	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／PZG	
122	10日	サンプラス エクストリームテニス	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／SPG	
123	10日	リアルバウト餓狼伝説	SNK ¥5800／対戦ACT	
124	10日	RacinGroovy	サミー ¥5800／RCG	
125	10日	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
126	10日	レイストーム	タイトー 未定／STG	
127	10日	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	POW ¥5800予定／ETC	
128	10日	ウイングオーバー	パック・イン・ソフト ¥5800／STG	
129	10日	ロードランナー エクストラ	バトラ ¥4800／ACT	
130	17日	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック ¥5800／SLG	
131	17日	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
132	17日	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	193
133	17日	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	187
134	24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮）	アスミック ¥4 ¥900／ETC	
135	24日	METAPHLIST	A.D.M 未定／STG	
136	24日	BREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	コナミ ¥5800／SLG	
137	31日	スーパーライブスタジアム	アクエス ¥5800予定／SPG	194
138	31日	プロロジック麻雀 牌神	アクエス ¥5800予定／TBL	195
139	31日	三國志孔明伝	光栄 ¥7800／SLG	196
140	31日	ファイナルファンタジーVII	スクウェア ¥6800予定／RPG	166
141	31日	I.Q.～インテリジェントキューブ～	SCE ¥4800／PZG	
142	31日	LOVE GAME'S ～わいわいテニス～	Tears ¥5800／SPG	
143	中旬	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5800／SPG	
144	下旬	Base Ball Navigator	エンジェル ¥5800／SLG	
145	下旬	STAR WARS DARK FORCES	BPS ¥5800／STG	
146	1月	アイアンマン／XO	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
147	1月	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定／RCG	
148	1月	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント ¥5800／ACT	
149	1月	トリプルプレイベースボール	EAV ¥5800 SPG	
150	1月	西陣パチンコ天国Vol.1（仮）	KSS ¥5800／ETC	
151	1月	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800／SLG	
152	1月	ぷるるん!シェイプUPガールズ	J・ウィング ¥6800予定／PZG	
153	1月	ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ ¥6800予定／AVG	
154	1月	同級生2	バンプレスト ¥6800／SLG	
155	1月	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト ¥13800／SLG	
156	1月	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGビクター ¥5800／SPG	
157	1月	ブルーフクラブ	ユタカ ¥5800予定／TBL	
●97年2月発売のソフト				
158	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム ¥5800／STG	
159	14日	トゥーム・レイダース	ビクターソフト ¥5800／AVG	
160	28日	WORMS	アイマックス ¥5800予定／SLG	
161	上旬	Destruction Derby 2	SCEI 未定／RCG	
162	中旬	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
163	2月	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
164	2月	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
165	2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
166	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
167	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
168	2月	AZITO―アジト―（仮）	アステック21 ¥5800／SLG	
169	2月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800／SLG	
170	2月	スターファイター3000	イマジニア ¥5800／STG	
171	2月	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK ¥5800／対戦ACT	
172	2月	ドラえもん2 SOS!おとぎの国	エポック社 ¥5800／ACT	
173	2月	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
174	2月	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO ¥6800／RCG	191
175	2月	RESCUE 24Hour（仮）	CSCメディアアート ¥5800予定／RCG	

●ジャンルの表記 ACT／アクション 対戦ACT／対戦格闘アクション STG／シューティング SLG／シミュレーション RPG／ロールプレイング A・RPG／アクション・ロールプレイング S・RPG／シミュレーション・ロールプレイング RCG／レースゲーム PZG／パズル SPG／スポーツ AVG／アドベンチャー TBL／テーブル BEST／プレイステーション・ザ・ベスト ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
176	2月	真髄・碁仙人	J・ウィング ¥8900／TBL	
177	2月	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定／ACT	
178	2月	NFL　GAME DAY(仮称)	SCEI 未定／SPG	
179	2月	クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー	SME ¥7800予定／AVG	192
180	2月	TILK〜青い海からきた少女	TGL ¥5800／S・RPG	
181	2月	ファーランドストーリー(仮)	TGL 未定／S・RPG	
182	2月	まねき猫の小判EVOLUTION	TGL ¥5800／TBL	
183	2月	HASHIRIYA　狼たちの伝説	日本物産 ¥6800／RCG	
184	2月	ユニバーサル公式ガイドVOL　1	日本シスコン ¥6800／ETC	
185	2月	クロス・ロマンス	日本物産 ¥6800／???	
186	2月	NAGE LIBRE　ー螺旋の相剋ー	バリエ ¥5800予定／S・RPG	
187	2月	バトルバグス	バンタンインターナショナル ¥5800予定／SLG	
188	2月	THE GREAT BATTLE Ⅵ	バンプレスト ¥5800予定／ACT	
189	2月	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト ¥5800予定／AVG	
190	2月	エアーコマンダー	バンプレスト ¥5800予定／STG	
191	2月	BALL　BLAZER	BPS ¥5800／SPG	
192	2月	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800／ACT	
193	2月	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5800／ACT	
194	2月	ボディバイオニクスー驚異の小宇宙　人体ー	メディアクエスト ¥5800／ETC	
195	2月	X−COM　未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800／SLG	
196	2月	FEDA 2 〜ホワイトサージ・ザ・プラトゥーン	やのまん 未定／S・RPG	
●冬予定のソフト				
197	冬	ダービージョッキーR	アスミック 未定／SLG	
198	冬	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定／ACT	
199	冬	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜	SCE 未定／S・RPG	
200	冬	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	90
201	冬	戦闘国家 ー改ーIMPROVED	SCE 未定／SLG	
202	冬	MLB　Pennant Race（仮）	SCEI ¥5800予定／SPG	
203	冬	DEEP SEA ADVENTURE 〜海底宮パンタラッサの謎〜	タカラ ¥6800／AVG	
204	冬	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
205	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	
206	冬	オリンピア・山佐バーチャパチスロ 2	マップジャパン 未定／TBL	
●97年3月発売のソフト				
207	14日	ブシドーブレード	スクウェア ¥5800／対戦ACT	
208	21日	STRESSLESS LESSON《れすれす》	マックスファイブ ¥4980／PZG	
209	上旬	大冒険Deluxe〜遙かなる海〜	ソフトオフィス ¥5800予定／???	
210	中旬	フィッシング甲子園 Ⅱ	キングレコード ¥6800／ETC	
211	下旬	BOYS BE…	講談社 ¥5800／SLG	
212	3月	バイオハザード 2	カプコン 未定／AVG	
213	3月	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード ¥7800／TBL	
214	3月	クォヴァディス 〜イベルカーツ戦役〜	グラムス 未定／S・RPG	
215	3月	ファンタステップ	ジャレコ 未定／AVG	
216	3月	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	
217	3月	浪速の商人 〜振ってナンボのサイコロ人生〜	SME ¥5800／TBL	
218	3月	ルシファード〜世紀末への挑戦〜	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800予定／RPG	
219	3月	SDガンダムGCENTURY	バンダイ ¥6800予定／SLG	
220	3月	リアルロボット戦線	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	191
221	3月	くるみミラクル	バンプレスト ¥5800／SLG	
222	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト ¥9800／STG	
223	3月	HERC'S　ADVENTURE	BPS ¥5800／RPG	
224	3月	夢・いろいろ（仮）	フェザード ¥5800／SLG	
225	3月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	
226	3月	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	リバーヒルソフト 未定／SLG	
227	3月	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント 未定／RCG	196
●97年4月以降予定のソフト				
228	4月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア 未定／対戦ACT	
229	4月	TRASH！　in Holy FIELD	ドリームキューブ ¥3333／RPG	
230	4月	はじめの一歩	講談社 ¥5800／SLG	
231	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	
232	6月	狙われた街（仮）	ケーエージェイ 未定／RPG	
233	春	タクティクスオウガ	アートディンク ¥5800／S・RPG	
234	春	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ ¥5800予定／ACT	
235	春	クランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス 未定／RCG	195
236	春	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
237	春	MAGIC：THE GATHERING（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／ETC	
238	春	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／ETC	
239	春	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
240	春	ボイスファンタジア	アスク講談社 未定／AVG	
241	春	バーチャルバスフィッシング（仮）	イースリースタッフ/ハーティロビン 未定／SPG	
242	春	G．O．D 〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜	イマジニア 未定／RPG	188
243	春	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
244	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
245	春	メタルスラッグ	SNK 未定／STG	
246	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
247	春	火竜娘ー高悠環ー	ガスト 未定／AVG	
248	春	火竜娘ー柳判官ー	ガスト 未定／AVG	
249	春	マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士〜	ガスト 未定／RPG	
250	春	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定／対戦ACT	
251	春	首都高バトルR	元気 未定／RCG	
252	春	三國無双	光栄 ¥5800／対戦ACT	
253	春	バブジー 3 D(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／ACT	
254	春	テストドライブ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／RCG	
255	春	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	コナミ ¥5800予定／A・RPG	
256	春	ミッドナイトラン	コナミ 未定／RCG	
257	春	パロウォーズ	コナミ ¥5800予定／SLG	
258	春	実況パワフルプロ野球'96（仮）	コナミ 未定／SPG	
259	春	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ 未定／STG	
260	春	リーサルエンフォーサーズ(仮)	コナミ 未定／STG	
261	春	グリッツ（ザ ピラミッド アドベンチャー）	三洋電機 ¥5800／ACT	
262	春	イバラード（仮）	システムサコム 未定／AVG	
263	春	ゲーム天国	ジャレコ 未定／STG	
264	春	鈍色の攻防　32人の戦車長	シャングリ・ラ ¥6400／SLG	
265	春	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション ¥5800／SPG	
266	春	ZERO　DIVIDE 2	ズーム 未定／対戦ACT	
267	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／RPG	
268	春	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／STG	
269	春	ラグナキュール	SME ¥5800予定／RPG	
270	春	チョロQ 2	タカラ ¥5800／RCG	
271	春	公開されなかった手記	TeamBughouse ¥5800予定／AVG	
272	春	Neorude（ネオリュード）	テクノソフト 未定／RPG	
273	春	スノークィーン	東北新社 ¥4800／SPG	
274	春	覚悟のススメ	トミー ¥5800／対戦ACT	
275	春	エースコンバット 2	ナムコ 未定／STG	
276	春	タイムクライシス	ナムコ 未定／STG	
277	春	ゼビウス3D/G デラックスエディション(仮)	ナムコ 未定／STG	
278	春	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyheim	パイオニアLDC 未定／AVG	
279	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC 未定／RPG	
280	春	メタルエンジェル 3	パック・イン・ソフト ¥5800／SLG	14
281	春	地獄先生ぬ〜べ〜(仮)	バンダイ 未定／ETC	
282	春	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ ¥6800予定／対戦ACT	193
283	春	メタルドレッド	バンダイビジュアル ¥5800／STG	
284	春	魔導都市エルピス	バンプレスト ¥5800／RPG	
285	春	西暦1999　〜ファラオの復活〜	BMGビクター ¥5800／ACT	
286	春	ファイロ&クロード（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
287	春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
288	春	レガシー・オブ・ケイン（仮）	BMGビクター 未定／RPG	
289	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定／SLG	
290	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	
291	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5800／AVG	
292	春	Shadow　Tower(仮)	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／RPG	
293	春	MELT〜フューチャリングエディ byアイアン・メイデン〜	マップジャパン 未定／STG	
294	春	RUNABOUT	やのまん ¥5800予定／RCG	
295	春	聖刻1092　操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
296	夏	森の王国	アスミック 未定／RPG	
297	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード ¥5800／RPG	
298	夏	ARMORED　CORE	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／ACT	
299	秋	修羅の門	講談社 ¥5800／対戦ACT	
300	97年	Jリーグ　エキサイトステージV 1	エポック社 未定／SPG	
301	97年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／AVG	
302	97年	ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜	コナミ 未定／RPG	
303	97年	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
304	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト ¥6800予定／SPG	
305	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談	システムサコム ¥5800予定／AVG	
306	97年	リンダキューブアゲイン	SCE 未定／RPG	
307	97年	…いる！	タカラ ¥5800／AVG	
308	97年	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
309	97年	聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女〜	タカラ ¥5800／RPG	176
310	97年	エーベルージュ	タカラ 未定／SLG	
311	97年	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ 未定／RPG	
312	97年	秘・宝・王〜もうお前とは口きかん!!〜	バリエ 未定／TBL	
313	97年	ジャングルパーク	バンダイビジュアル 未定／ETC	
314	97年	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	190
●発売日未定のソフト				
315	未定	名探偵スチールウッド（仮）	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
316	未定	RPGツクール 3	アスキー 未定／ETC	
317	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
318	未定	ダービースタリオン(仮)	アスキー 未定／SLG	
319	未定	バーチャル・アスリーツ(仮)	アスミック 未定／SLG	
320	未定	Ash to Ash（仮）	イースリースタッフ/ハーティロビン ¥5800／SLG	
321	未定	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ/ハーティロビン 未定／SLG	
322	未定	ハイパー 3 Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ETC	
323	未定	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／RCG	
324	未定	ナノテック　ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
325	未定	マジックカーペット	EAV ¥5800／SLG	
326	未定	ロックマンX 4	カプコン 未定／ACT	
327	未定	ロックマン　バトル&チェイス	カプコン 未定／RCG	
328	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン 未定／RPG	
329	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
330	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
331	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6800／STG	
332	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
333	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
334	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
335	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定／RPG	
336	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
337	未定	がんばれ森川君 2 号(仮)	SCE 未定／???	
338	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
339	未定	クライムクラッカーズ 2	SCE 未定／RPG	
340	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
341	未定	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	SCE 未定／TBL	
342	未定	MKトリロジー	ソフトバンク 未定／???	
343	未定	ファイナルドゥーム	ソフトバンク 未定／ACT	
344	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク 未定／RPG	
345	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
346	未定	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット 未定／SPG	
347	未定	ナムコミュージアムVOL．5	ナムコ 未定／ETC	
348	未定	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ 未定／ETC	
349	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ 未定／STG	
350	未定	Jump　KID（仮）	NEW 未定／ACT	
351	未定	NOëL 2（仮）	パイオニアLDC 未定／ETC	
352	未定	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル 未定／対戦ACT	
353	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	
354	未定	スワッグマン	ビクターソフト 未定／ACT	
355	未定	マイホーム・ドリーム(仮)	ビクターソフト 未定／SLG	
356	未定	マッドストーカー	ファミリーソフト 未定／ACT	
357	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
358	未定	英雄志願	マイクロキャビン 未定／ETC	
359	未定	甲子園Ⅴ(仮)	魔法株式会社 未定／SPG	
360	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	

※「ノエル　クリスマススペシャルパッケージ」の発売日は、12月未定に変更されました。

●赤い行のタイトルは、初登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベストです。価格はすべて税別表示です。

最終機動兵器

発動！

二〇××年、機動要塞が地球へ上陸。人類最後の希望はホバータンク「ガレオス」…。

●フル・ポリゴン処理によるリアルな独特の世界観を表現。
●広大なフィールドでのホバーリング移動が、他では味わえない臨場鑑を表現。
●アイテムによる武器変更や視点切り替えで壮快感抜群の攻撃が可能。

ガレオス

初回特典:
本製品をお買い上げのの方に、
特製ステッカーかポスターをプレゼント!!
(無くなりしだい終了します。)

©ATLUS/PRE・STAGE

プレイステーション専用ソフト 3Dシューティング（1人用）
12月20日発売 価格5,800円（税抜）

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

〔ご利用方法〕1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は～』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝日除く インターネットアドレス //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

天国？
PlayStation
行き着く扉は天国？
それとも地獄！？
初回特典:
本製品をお買い上げのの方に、
特製キャラカードか
ポスターを
プレゼント!!
（無くなりしだい終了します。）
HEAVEN'S GATE
ヘブンズゲート
●キャラクターアクションは
「ジャパン・アクション・クラブ」による動きを
モーションキャプチャーにより再現。
●あらゆる組合わせの連続技が可能で、
自分だけのスペシャルコンボもできる。
●ソルパワーをフルチャージして必殺技を決めろ。
プレイステーション専用ソフト　ポリゴン格闘ゲーム（1~2人用）
12月13日発売　価格5,800円（税抜）
© ATLUS / RACDYM
地獄？
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。　※広告中すべての画面は開発中のものです。
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801
ATLUS
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス

FROM SOFTWARE

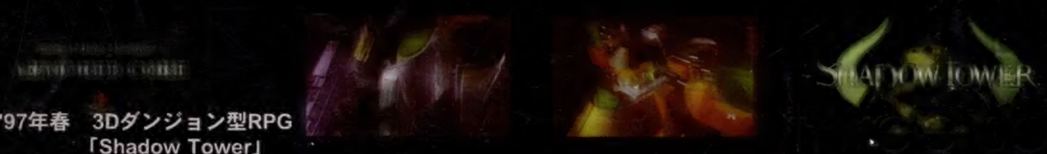
ユーザーサポート/03.3320.6031(月〜金/13：00〜17：00)

フロム・ソフトウェアの進化論。

フロム・ソフトウェアは、プレイステーションでゲーム業界に初参入し、'94年にキングスフィールドを発売。
早くも翌'95年には「2」を、そして今年には「3」を発売することができました。
この「3」の発売までは1年1作品のペースで行っていた開発環境も、今ではより多くのソフトを提供していくための環境に整えつつあります。
現在、この環境において、来春発売を目標に新しい視点から制作を始めたNEWRPGを開発中。
また、来年夏発売を目標に新システムのメカシミュレーションゲームの開発も始まっています。そして、さらに冬には・・・と、新タイトルの研究開発が常に行える体制が出来ています。

常に進化する技術力。

これが新しいフロム・ソフトウェアの大きな目標です。



'97年春　3Dダンジョン型RPG
「Shadow Tower」
'97年夏　3D戦闘メカメイキングアクション
「ARMORED　CORE」

フロムソフトウェアの最新情報がFAXで受け取ることが出来ます。

〜FAX情報BOXアクセス方法〜

1.FAXで03-3258-0753にダイヤルしてください。
2.FAXステーションの案内が始まります。
3.BOXナンバーを聞いてきますので〈2001〉とプッシュしてください。
4.案内後の発信音の後FAXのスタートボタンを押してください。
5.自動的に情報が流れてきます。

PlayStation

"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.35

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年12月13日発行(隔週金曜日発行)第2巻第23号通巻31号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

T1024572120491

雑誌24572-12/13

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan